

تصویر ابو عبد الرحمن الکردي

تئوری شروع بازی

شطرنج



عباس لطفی

ای نام تو بهترین سر آغاز
بی نام تو نامه کی کنم باز

تئوری شروع بازی شطرنج

عباس لطفی

انتشارات فرزین

۱۳۸۸

سرشناسه	: لطفی، عباس، ۱۳۰۶-
عنوان و نام پدیدآور	: تئوری شروع بازی شطرنج / تدوین عباس لطفی.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری	: ۴۷۹ ص.: مصور.
شابک	: ۴۸۰۰۰ ریال: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۰۵-۲
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۴۷۹.
موضوع	: شطرنج -- شروع بازی
رده بندی کنگره	: ۱۳۸۸ ت ۹ / ۱۴۵۰ GV
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲۲
شماره کتاب شناسی ملی	: ۱۷۲۱۳۰۰



فرزین انتشارات فرزین

تئوری شروع بازی شطرنج

تألیف: عباس لطفی
طراح جلد: ساناز فلاحتی
ناظر فنی: بهنام یوسفی
چاپ: طیف نگار
صحافی: نوری
شمارگان: ۲۵۰۰ جلد
نویت چاپ: اول - ۱۳۸۸
بها: ۴۸۰۰ تومان
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۰۵-۲

ISBN: 978-600-5017-05-2

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴
تلفن فروشگاه: ۶۶ ۴۶ ۲۴ ۰۶ دفتر مرکزی: ۶۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰

تقدیم به خویشید.

پیشگفتار

در هر رشته‌ای از امور، افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند. یک عده کسانی هستند که دست به عملی می‌زنند، بدون آنکه بدانند چه کار دارند می‌کنند. عده‌ی دیگر آنهایی هستند که دانسته کاری را انجام می‌دهند و می‌توانند با قاطعیت تمام، علت آن را بیان کنند. در مقایسه این دو گروه، واضح است که گروه نخست، غالباً دچار مشکلاتی می‌شوند. مخصوصاً وقتی که جریان کار کمی از مدار طبیعی خارج شود.

آنچه که در بالا گفته شد، در شطرنج یا هر امر دیگری که ترکیبی از علم و عمل باشد هم صدق می‌کند. و چون در شطرنج حرکات یا در حقیقت عمل - مثلاً در مقایسه با ایجاد یک بنا - هنوز معیار کاملاً مشخص و معینی ندارند، بخش علمی آن که همان تئوری می‌باشد، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

این کتاب که با استفاده از منابع معتبری چند، به رشته تحریر در آمده است، خوانندگان را با تئوری انواع آغاز بازیها، یعنی ایده‌های نهفته در گشایشها و نیز نحوه اجرای آنها آشنا می‌سازد و می‌آموزد که در مرحله شروع بازی، حرکات باید براساس نقشه‌ها و ایده‌های مشخصی انجام بگیرند.

مرحله شروع بازی، در واقع مشکل‌ترین بخشی است که نوآموزان می‌توانند آن را فرا بگیرند. علت آن است که در این مرحله، اثبات برتری - در مقایسه با آخر بازی که می‌تواند به مات منجر شود، یا وسط بازی که به برتری نیرو بیانجامد - آسان صورت نمی‌گیرد. بلکه در بیشتر اوقات به حالاتی محدود می‌شود که نوآموزان، آن را باور ندارند و اهمیت آن را درک نمی‌کنند. اما آن کس که خواهان ترقی و پیشرفت است، باید تئوری آغاز بازی را به خوبی یاد بگیرد و البته در عوض به خاطر سپردن طوطی‌وار حرکات، بکوشد، ایده‌های هر گشایش را نیک درک کند و بداند که این ایده‌ها هستند که می‌توانند او را در هدایت درست بازی راهنما باشند.

به نوآموزان توصیه می‌شود، بدواً توجه خود را بر روی گشایشهای باز که امکانات

بی‌شماری برای عملیات سوارها را در خود دارند، متمرکز سازند. و در مراحل اولیه، به مطالعه شمار محدودی از گشایشها اکتفا کنند و به تدریج آنها را افزایش دهند.

تئوری شطرنج، نظریات مختلفی را بیان می‌کند. اما تاکنون کسی نتوانسته است برای تعیین ارزش این نظریات، روشی بهتر از بررسی بازی استادان طراز اول پیدا کند. به عبارت دیگر، با رعایت اصول و قواعد محکم و پابرجا، بعضاً وضعی پیش می‌آید که برای طرفین، محاسن و معایبی دارد. در چنین مواردی، بازی بین دو استاد برجسته، مهمترین راهنمایی است که می‌تواند ملاک و معیار قضاوت قرار بگیرد. این نکته یکی از مهم‌ترین علل نقل و تفسیر بازی اساتید است.^(۱)

جای بسی خشنودی است که شطرنج در سالهای اخیر، پیشرفت شایان توجهی در کشور ما داشته و با استقبال فراوان خردسالان، نوجوانان و جوانان مواجه شده است. به طوری که در حال حاضر پنج تن از این جوانان صاحب استعداد، برای نخستین بار در تاریخ شطرنج ایران به مقام شاخ استاد بزرگ بین‌المللی شطرنج دست یافته‌اند.^(۲) نمونه بازی این شطرنج‌بازان افتخار آفرین، که به همت و کمک بی‌دریغ دوست ارجمند آقای هادی کریمی دبیر فدراسیون شطرنج ایران فراهم شده است، با اندیشه تشویق سایر جوانان، در این کتاب از نظر خوانندگان می‌گذرد.

بدون شک یکی از عوامل مهم و مؤثر این پیشرفت بزرگ و شایسته مباحثات، دسترسی علاقه‌مندان به کتابهای سودمندی است که در این سالها منتشر شده است. امید است کتاب حاضر نیز بتواند در افزایش سطح آگاهی جوانان به دانش تئوری شطرنج و پرورش استعدادهای آنان اثری و سهمی داشته باشد.

لازم به ذکر است از بین منابع متعددی که برای نگارش این کتاب استفاده شده است (فهرست منابع در پایان کتاب آمده است). سهم بیشتر، از آن کتاب «خودآموز جامع شطرنج» است که تغییرات موردنظر در آن به کار رفته است. این کتاب با کمک آقای منوچهر فرهنگ به رشته تحریر درآمده بود و من در اینجا وظیفه خود می‌دانم از معاضدت آن دوست قدیم تشکر کنم.

در پایان از آقای حسن نوایی دوست دیرین و دبیر اسبق فدراسیون شطرنج ایران سپاسگزارم که کار بازنگری نهایی کتاب را پذیرفت و به انجام رسانید.

عباس لطفی

آذرماه ۱۳۸۷

۱. در همه‌ی بازیهای تفسیر شده این کتاب، نام بازیکن دارای مهره‌های سفید در سمت چپ نوشته شده است.

۲. نام ۵ شطرنج‌باز برتر ایران زمین، به ترتیب حروف الفبا چنین است: آقای امیر باقری، خانم شادی پریدر و آقایان احسان قائم‌مقامی، مرتضی محبوب و الشن مرادی.

فصل ۱

اصول اساسی

تئوری گشایشها، شطرنج‌باز را به رعایت اصول مشخصی هدایت می‌کند که هرگز نباید از خاطر دور بماند. از جمله این اصول می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- (۱) در وضعیت اولیه بازی، سفید به دلیل داشتن نوبت، اندکی برتری دارد. در نتیجه:
- (۲) در این مرحله، هدف سفید باید حفظ این برتری باشد. حال آنکه:
- (۳) هدف سیاه دست یافتن به تساوی وضعیت (پوزیسیون) است.

بنابراین تئوری شروع بازی، درواقع تلاش برای تحقق اهداف بالا در همه حالات است.

هر زمان که هدف‌های ۲ و ۳ به روشنی محقق شود، می‌توان گفت که مطابق «تئوری» بازی شده است. مع‌هذا تا به حال کسی نتوانسته است روشی بیابد که ارزش آن از «عملکرد و تجربه» خوب استادان بیشتر باشد. به عبارت دیگر، در بیشتر حالات، تئوری چیزی بجز یک «عملکرد و تجربه» خوب نیست.

در ابتدای بازی، شطرنج‌باز همواره باید به دو اصل بسیار مهم دیگر توجه داشته باشد. یکی «گسترش» و دیگری «مرکز»، به این منظور لازم است همه سوارها به طور هماهنگ گسترش داده شوند. بدون تلف کردن «زمان» در مواضع حساس صحنه نبرد مستقر گردند. مرکز صحنه پیکار را به تصرف درآورند و یا دست‌کم بر آن نظارت کنند. و در همان حال بکوشند قوای حریف را از دستیابی به آنچه که درصدد رسیدن به آن است، محروم بسازند. در اجرای اصول مزبور رعایت ۱۰ قاعده عملی زیر ضروری است. البته لازم به ذکر است که یک شطرنج‌باز آزموده و باتجربه می‌تواند موارد استثناء آن را

به خوبی دریابد. قواعد یادشده به شرح زیر است:

- (۱) بازی را با پیاده شاه یا پیاده وزیر آغاز کنید.
 - (۲) تا آنجا که ممکن است، بهترین حرکات گسترشی را که در عین حال با تهدید همراه باشد، انجام دهید.
 - (۳) اسبها را قبل از فیلها وارد بازی کنید.
 - (۴) برای گسترش هر سوار بهترین خانه را انتخاب کنید.
 - (۵) در شروع بازی بیش از یک یا دو پیاده را حرکت ندهید.
 - (۶) وزیر را زود وارد بازی نسازید.
 - (۷) هر قدر که ممکن است زودتر قلعه بروید.
 - (۸) برای کنترل مرکز بازی کنید.
 - (۹) بکوشید همواره دست کم یک پیاده در مرکز داشته باشید.
 - (۱۰) بدون دلیل موجه و روشن قربانی ندهید.
- در مورد قاعده دهم باید اضافه شود که برای پیشکش کردن پیاده به حریف، توجه به یکی از دلایل چهارگانه زیر ضروری است:
- اول- قربانی پیاده به یک گسترش محسوس منجر شود.
 - دوم- وزیر حریف را از مسیرش منحرف سازد.
 - سوم- مانع از قلعه رفتن شاه حریف بشود، خواه برای همیشه و خواه برای چند حرکت.
 - چهارم- به تدارک یک حمله نیرومند بیانجامد.
- و بالاخره لازم است خوب بخاطر سپرده شود که در هر حرکت بازی باید به دو سؤال پایین پاسخ داده شود.
- (۱) این حرکت چه تأثیری بر مرکز دارد؟
 - (۲) در جمع سوارها و پیاده‌های گسترش یافته، چه مکانی برای آن مهره در نظر گرفته شده است.



در شطرنج سه عامل مهم نیرو، عرصه و زمان دخالت کامل دارند. نیرو- همان مهره‌های هستند که دو بازیکن در ابتدای بازی در اختیار دارند. عرصه- یا فضا همان صفحه شطرنج یا میدان نبرد است که قوای دو هم‌اورد بر روی

آن جابه‌جا می‌شوند و مانور می‌دهند.

زمان - در حقیقت همان نوبت بازی است که برای حرکت دادن مهره‌ها برعهده بازیکن قرار می‌گیرد.

در جریان بازی سه عامل بالا می‌توانند به یکدیگر تبدیل شوند. به این معنا که می‌توان مثلاً یک پیاده یعنی «نیرو» را از دست داد، برای آنکه از لحاظ «زمان» از حریف پیشی گرفت، یا آنکه بر عرصه بیشتری تسلط پیدا کرد. یا برعکس می‌توان با اجرای چند حرکت یعنی از دست دادن «زمان» یک پیاده حریف را به چنگ آورد.

سخن گفتن درباره برتری نیرو زاید بنظر می‌رسد. زیرا شطرنج‌بازی که از لحاظ نیرو از حریف پیش باشد قاعدتاً بازی را به سود خویش به پایان می‌رساند.

عرصه نقش بسیار مهمی را در شطرنج ایفا می‌کند. بازیکنی که بر عرصه بیشتری تسلط داشته باشد، به همان نسبت آزادی عمل زیادتری پیدا می‌کند و آسانتر می‌تواند به گسترش نیروها و اجرای مانورها بپردازد. برعکس اگر قلمرو قوایش به سه عرض محدود شود، درواقع امتیاز بزرگی را از دست داده و برای مانور سوارهای خود در تنگنا قرار گرفته است.

زمان نیز در شطرنج عامل بسیار بااهمیتی است و لازم است شطرنج‌باز هر «زمان» یا نوبت بازی را تمام و کمال در خدمت گسترش قوا بکار برد و بکوشد در این زمینه هم مثل نیرو و عرصه تعادل با حریف خود را حفظ کند. شطرنج‌بازی که با سبقت در «زمان» عمل می‌کند، می‌تواند ابتکار عمل را بدست بگیرد و چه بسا پیروزی را از آن خود سازد. در پایان بازی، غالباً حتی یک «زمان» قاطع است. آن کس که یک «زمان» پیش است می‌تواند پیاده خود را به وزارت برساند، در حالی که پیاده حریف تازه به عرض ماقبل آخر رسیده است.



حرکات آغاز بازی شطرنج بر پایه شماری ایده‌های مشخص بنا شده‌اند. این ایده‌ها درواقع، پایه و اساس بازی را تشکیل می‌دهند. بنابراین شطرنج‌باز، به عوض آنکه انواع شروع بازی را به خاطر بسپارد، باید ایده‌های اساسی آنها را به خوبی درک کند و فرا بگیرد.

در دوران ما، تئوری‌گشایشها با اندیشه‌های نوین وسط بازی نیز درآمیخته و پیچیدگی‌های خاصی پیدا کرده است که حل آنها، نوآوری‌های روزافزون را ایجاب

می‌کند. می‌توان گفت که در این دوران تئوری گشایشها تا سطح والای علم ارتقاء یافته است.

خصوصیات برجسته و بارز گشایشهای نو، همان‌طور که در بازیهای مسابقات کنونی شطرنج مشهود است، در نکات مهم زیر خلاصه می‌شود:

(۱) جدال زنده و حاد در مرکز

(۲) حفظ توان تحرک پیاده‌ها

(۳) گسترش نیروها با هدف تحقق طرحهای وسط بازی.

(۴) جستجو و تلاش برای اجرای یک بازی متقابل فعال از جانب سیاه، به جای اتخاذ تاکتیک‌های انفعالی و رسیدن به نتیجه مساوی.

امروزه در عمل شروع بازیهای بسیار متنوع و گوناگونی بکار می‌رود که هر کدام از آنها شاخه‌های متعددی را شامل می‌باشد. هر یک از این گشایشها نام خاصی دارد. بعضی نام سرزمینی را گرفته است که نخستین بار در آنجا بازی شده است. برخی دیگر اسم شطرنج‌بازی را دارد که طراح یا بررسی کننده آن بوده است و بالاخره وجه تسمیه تعدادی نیز مهره‌ای است که گسترش آن، خصوصیات بازی را تعیین می‌کند.

انواع گشایشهای بازی، به سه بخش تقسیم می‌شوند: بخش اول آغاز بازیهای باز که طرفین بازی در حرکت نخست پیاده شاه را دو خانه به جلو می‌رانند. بخش دوم آغاز بازیهای نیمه‌باز (یا نیمه‌بسته) که سیاه به حرکت $e2-e4$ سفید جوابی غیر از $e7-e5$ می‌دهد و بخش سوم آغاز بازیهای بسته که سفید در حرکت اول به جای $e2-e4$ حرکت دیگری را بازی می‌کند.

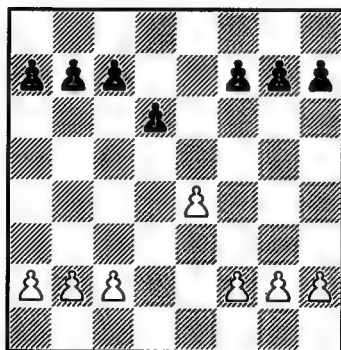
فصل ۲

گشایشهای پیاده شاه

گشایش‌های باز

شروع بازی‌هایی که با 1.e4 e5 آغاز می‌شوند

حرکات گشایشی سفید و سیاه کاملاً طبیعی و «قاعده‌مند» است. به این معنا که هر دو بازیکن در کار گسترش سهمیند و بر خانه‌های مهم مرکزی اثر می‌گذارند. تا هر زمان که سیاه بتواند حالت قرینه را برقرار سازد، سفید نمی‌تواند مدعی داشتن برتری باشد. بنابراین لازم است تلاش خود را بکار گیرد تا سیاه مجبور شود وضع نیرومند خود در مرکز را رها سازد و به عبارت دیگر ناگزیر شود از پیاده e5 چشم‌پوشد. سفید تنها با حرکت d4 می‌تواند به این هدف برسد و اگر سیاه با ...exd4... جواب بدهد. در آن حالت پیاده d6 او (احتمالاً در برابر پیاده e4 سفید) باقی می‌ماند و تئوری شطرنج به ما می‌آموزد که این چنین ساختار پیاده‌ها، به سود سفید است.



توجیه برتری یک چنین وضعیتی، برای بازیکنی که پیاده مرکز را در اختیار دارد به شرح زیر مدلل می‌شود:

این پیاده برای مانور سوارهای سیاه، ایجاد مزاحمت می‌کند. حال آنکه برای سفید پستهای مقدمی در خانه‌های d5 و f5 پدید می‌آورد. از این تعریف می‌توان به این نتیجه رسید که چرا این پیاده یک برتری مطلق محسوب نمی‌شود. اگر هیچ یک از امتیازاتی که گفته شد، برای مدت زمان طولانی ادامه نیابد (در پایان بازی این پیاده مزاحمت بزرگی برای حریف ایجاد نمی‌کند و پستهای مقدم نیز دیگر مفهوم خود را از دست می‌دهد). پیاده مرکزی اساساً فرقی با دیگر پیاده‌ها نخواهد داشت و حتی اگر در معرض حمله قرار بگیرد می‌تواند به صورت یک نقطه ضعف درآید. در نتیجه مسلم است هنگامی که بازیکنی در شروع بازی و یا در ابتدای وسط بازی پیاده مرکزی نیرومندی در اختیار دارد، اصل بر آن است که آن را در جهت براه انداختن حمله‌ای بکار بگیرد. در غیر این صورت، جریان عادی تعویض‌ها، به آسانی اثر بخشی آن را زایل خواهد ساخت. پس طبیعتاً سفید باید درصدد اجتناب از معاوضه بی‌ثمر پیاده خود باشد. معاوضه‌ای که نتیجه آن فقط کمک به آزادی حریف خواهد بود.

از طرف دیگر اگر سیاه بر آن است که پیاده‌ای در e5 داشته باشد، این کار را فقط با حمایت d6... می‌تواند انجام بدهد. حرکتی که در کار گسترش او اندکی مانع ایجاد می‌کند. این دلیل نظری^(۱)، روشن می‌سازد که چرا سفید غالباً از برتری مختصر ولی پایدار در این گونه گشایشها مراقبت می‌کند.

از آنچه که در بالا گفته شد به وضوح این نتیجه حاصل می‌شود که برای سیاه دو نوع راه دفاعی جهت برقراری تعادل وجود دارد: یکی روش «دفاع به هر قیمت»! است که در آن پیاده e5 را در برابر «بادوباران» حفظ می‌کند و دیگری روش «حمله متقابل» است که در آن از پیاده e صرف‌نظر می‌کند اما می‌کوشد که سفید را نیز مجبور به چشم پوشیدن از پیاده e بسازد و یا دست‌کم به تضعیف وضعیت (پوزیسیون) خود تن در دهد. (لازم به ذکر است که اجرای این طرح منحصر به حمله پیاده e4 نیست بلکه متوجه تمام وضعیت سفید می‌باشد).

ارزش این تجزیه و تحلیل وقتی است که سفید مطابق تئوری بازی کند. در برابر راههای بازی «تفنی» و «به میل خود» سیاه می تواند و باید آنچه را که حریف از آن غفلت کرده است انجام دهد. به این معنا که با پیش راندن پیاده d5... ساختار پیاده های مطلوب سفید (شکل ۱) را مورد حمله قرار دهد می توان این عمل را به عنوان یک قاعده خوب تاکتیکی پذیرفت: هر زمان که سیاه موفق شود بدون در دسر فوری d5... بازی کند، تعادل را برقرار ساخته است.

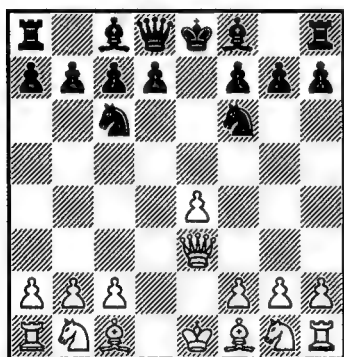
به خوانندگان توصیه می شود، آنچه را که در مقدمه بالا ذکر شد، در ادامه این فصل در نظر داشته باشند.

بازی مرکز

بهتر از e3 ندارد.

4. ...

f6



۲

5. c3

سفید بدو به گسترش جناح وزیر می پردازد تا به قلعه بزرگ برود. ادامه زیر جالب توجه است:

5.e5 g4 6.e4 d5! 7.exd6

e.p+ e6 8.dxc7 xd1+!

9.xd1 xf2+

سیاه هم وزیر و هم پیاده c7 را پس می گیرد و بازی بهتری دارد. در راه بالا اگر سفید 8.a6!? بازی کند، دنباله آن می تواند این طور باشد:

1.e4

e5

2.d4

این حرکت سفید مستقیماً با تئوری گفته شده در بالا مطابقت دارد. زیرا سیاه ناگزیر است تصمیمی فوری بگیرد. دفاع از پیاده با d6... بازی را به دفاع فیلیدور می کشاند که بعداً خواهیم دید. اما سیاه می تواند پیاده سفید را بزند.

2. ...

exd4

3.xd4

بدون شک، ضعف این حرکت در گسترش زود هنگام وزیر است. راه دیگر بازی سفید، گامبی دانمارکی است که بعداً خواهد آمد.

3. ...

c6

4.e3

صفت مشخصه این گشایش، رفتن به قلعه بزرگ است که بزودی سفید به آن دست خواهد زد. به این منظور خانه d1 باید در دسترس رخ قرار بگیرد. بنابراین وزیر برای عقب نشینی جایی

سیاه از ورود به راه زیر که پیچیدگی‌هایی را به همراه دارد خودداری می‌کند:

8. ... c3 9. e3 e4 (9... e4 ? 10. f6) 10. f4 f6 11. f3 d5 12. g5 e6 13. d3 الخ

9. f3

9. f3 e5 10. b3 e6 الخ

9. ... e6 !

10. e6 e6

11. fg5 e8

در این راه بازی هم، سیاه به یک وضعیت بی‌نقص‌تری رسیده است.

کوشش سفید برای بهبود بخشیدن به موقعیتش، قاعدتاً موفق نبوده است. بنابراین، این شروع بازی به عنوان یک گشایش مطلوب سفید ارزیابی نمی‌شود.

بازی اسکاتلندی

1. e4 e5

2. f3 c6

3. d4

این حرکت سفید، حرکت بنیادی بازی اسکاتلندی و حرکتی کاملاً منطقی است. اما متأسفانه، نظیر حالت قبل، حمله متقابل سیاه به پیاده e4 کاملاً مؤثر خواهد بود.

این آغاز بازی برای نخستین‌بار در مسابقه مکاتبه‌ای میان شهرهای ادینبورگ و لندن در سال ۱۸۲۴ بازی شده و کسب موفقیت کرده است

8. ... d6 9. b7 b4+

10. b4 b4 11. a3 b8

در راه اصلی، سیاه برای ادامه بازی دو راه خوب زیر را در اختیار دارد: او می‌تواند از هم‌اکنون با e7 ... 5 و سپس d5 ... حریف را به معاوضه پیاده‌ها برانگیزد و بعداً قلعه بزرگ را انتخاب کند و یا آنکه با b4 ... سپس 0-0 ... و بعد e8 ... به پیاده e4 فشار وارد آورد.

1) 5. ... e7

6. d2 d5

7. exd5 xd5

8. xd5 xd5

9. e2

سفید نباید قلعه برود. چون پیاده a2 گرفته می‌شود

9. ... g4

10. f4 d7

11. f3 0-0-0!

12. 0-0-0

12. fxg4 h4+ 13. d1 e8

12. ... f5

سیاه گسترش آزادتری دارد.

2) 5. ... b4

6. d2 0-0

قصد سیاه آن است که پیاده e4 نشسته در ستون باز e را مورد حمله قرار دهد.

7. 0-0-0 e8

8. c4

8. g3 xe4!

8. ... d6

5. ...

♔f6

سیاه در برابر تهدید بالا از خود دفاع می‌کند. در عین حال d4 ♘ هم مورد حمله قرار گرفته است. اکنون اگر سفید حرکت 6. ♘c6 را انجام دهد، سیاه با 6... ♕e3 به آن جواب خواهد داد.

6. c3

♘ge7

7. ♘c2

وگرنه سیاه فوراً حرکت آزادکننده d5... را بازی خواهد کرد. به عنوان مثال:

7. ♔d2 d5 8. ♘b5 ♕x3 9. ♔x3 o-o 10. ♘d2 dxe4 11. ♘xe4 ♔e5 12. o-o-o

با امکانات خوب برای هر دو طرف.

7. ...

♕x3

8. ♘x3

o-o

9. ♕e2

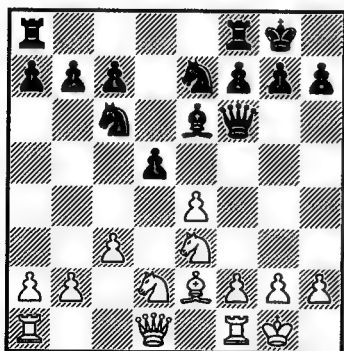
d6

10. o-o

♕e6

11. ♘d2

d5



۳

شانسهای طرفین برابر است.

ب - دفاع جدید

و از آن زمان آن را بازی اسکاتلندی نامیده‌اند. در این شروع بازی، از همان گامهای نخست، مبارزه سوارها در مرکز آغاز می‌شود. ولی چون این مبارزه از جانب سفید، بدون تهیه مقدمات قبلی لازم انجام می‌گیرد، سیاه به آسانی موفق می‌شود، وضع و امکانات برابر بدست آورد.

3. ...

exd4

پس از 4. c3 بازی به گامبی اسکاتلندی تبدیل می‌شود که بعداً خواهیم دید.

4. ♘d4

سیاه دو راه اصلی برای ادامه بازی در اختیار دارد:

4. ... ♕c5

الف - دفاع قدیم

4. ... ♘f6

ب - دفاع جدید

حرکت ماجراجویانه 4... ♔h4 که متعلق به اشتاینیتز است به دلیل پاسخ پایین بازی نمی‌شود:

5. ♘b5 ♔x4+ 6. ♕e2 ♕b4+

7. ♘bc3 ♕x3+ 8. ♘x3 ♔d4

9. ♕d3

برتری با سفید است.

الف - دفاع قدیم

4. ...

♕c5

این راه، برای سیاه نویدبخش است.

5. ♕e3

حرکت طبیعی، همین است.

اگر سفید 5. ♘c6 را بازی می‌کرد، سیاه می‌توانست با 5... ♔f6 و تهدید مات در f2 پاسخ بدهد، حالا تهدید 6. ♘c6 و سپس 7. ♕x3 مطرح شده است.

انتخاب کند:

4. ...

f6

1) 10. ...

c6

a) 5. c3

b4!

11. f3

e7

12. ae1

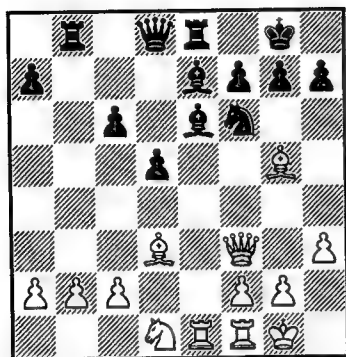
b8

13. d1

e8

14. h3

e6



وضعیت دو طرف تقریباً متعادل است.

سوارهای سفید اندکی آزادی بیشتر دارند و در برابر آن مرکز پیاده‌ای سیاه نیرومند است.

2) 10. ...

e6!

در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید یک

پیاده می‌گیرد. ولی دکتر آیوه رد آن را به شرح زیر نشان می‌دهد:

11. f6 f6 12. h5? g6

13. d5 d8

و اسب را می‌گیرد. یا:

12. d5? d5 13. f6 f6

14. h5 fd8

که پس از آن دیگر خطر مات در میان نیست

و سفید یک سوار از دست داده است.

اندیشه استراتژیک این حرکت روشن است. سیاه می‌کوشد بر خانه d5 تسلط پیدا کند تا بتواند حرکت d5... را انجام دهد. ضمن آنکه با آچمز ساختن Cc3 به پیاده e4 هم حمله کرده است. حالا سفید ناچار است از این پیاده دفاع کند. بعد از d3 6. اسب d4 بی‌دفاع می‌ماند و حرکت f3 6. هم به تضعیف وضعیت او می‌انجامد. و اگر f6 را با g5 6. آچمز کند، پس از h6... 6 برای جلوگیری از سقوط پیاده e4 مجبور می‌شود f6xf6 7. بازی کند که بعد از جواب f6xf6 7... فشار سیاه بر روی قطر a1-h8 برای او بسیار ناخوشایند خواهد بود.

6. c6

این تنها حرکت منطقی است.

6. ...

bxc6

7. d3

d5

بالاخره حرکت آزادکننده انجام می‌شود.

8. exd5

cxd5

یک راه ساده کردن مسئله آن است که سیاه

+e7 8... بازی کند و چون سفید بهتر است با e2 9. پاسخ بدهد، پس از معاوضه وزیرها، بازی به سمت نتیجه مساوی گرایش پیدا خواهد کرد.

9. o-o

o-o

10. g5

تهدید سفید چنین است:

11. f6 f6 12. d5

در اینجا سیاه می‌تواند یکی از دو راه زیر را

g5 10. ♖g3 h5) ♜x e5 10. ♜e1
 ♔f6 11. ♔e2 o-o! 12. ♔x e5
 ♔xf2+ 13. ♔h1 ♜x h3

حمله سیاه درهم شکننده است.

7. ... cxd5

8. ♜b5+ ♜d7

9. ♜xd7+ ♔xd7

10. o-o ♜e7

دو طرف وضع برابر دارند.

به طور کلی بازی اسکا تلندی برای سیاه
 هیچ گونه مشکلی به بار نمی آورد.

بازی اسکا تلندی

کاپابلانکا - رومانفسکی

۱۹۹۵

1. e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3. d4 exd4

4. ♜xd4 ♜f6

این راه بازی برای برقراری تساوی کفایت
 می کند.

5. ♜c3

بعد از:

5. ♜xc6 bxc6 6. ♜d3 d5!

سیاه به آسانی آزاد می شود. همان طور که
 قبلاً گفته شده است: در تمام گشایشهای باز
 اگر سیاه بدون دادن امتیاز به اجرای
 حرکت آزادکننده d5... موفق شود، به
 برقراری تعادل نایل شده است.

از ادامه پایین هم چیزی عاید سفید
 نمی شود:

11. ♜e2 h6 12. ♜h4 ♜d6 13. f4
 ♜c5+ 14. ♔h1 ♜g4 15. h3
 ♜xe2 10. ♔xe2 ♜e8=

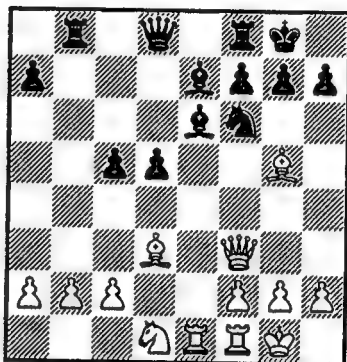
الکساندر - کوتوف ۱۹۵۴

11. ♔f3 ♜e7

12. ♜ae1 ♜b8

13. ♜d1 c5!

سیاه به استقرار تعادل وضعیت موفق شده
 است.



b) 5. ♜xc6 bxc6

6. ♜d3

ادامه پایین سفید را به برتری نمی رساند:

6. e5 ♔e7 7. ♔e2 ♜d5 8. c4 ♜a6

9. ♔e4 (9. f4 ♔b4+ 10. ♔d1

♜c5?) ♜b6 10. ♜d3 d5 cxd5

الخ

6. ... d5

7. exd5

7. e5 ♜g4 8. o-o ♜c5 9. h3 (9. ♜f4

13. ♖ab1

h6

5. ...

♙b4

با این اندیشه که سوار مهاجم حریف را پس

6. ♘xc6

bxc6

براند.

دوپشته شدن پیاده‌های سیاه با اثری که بر مرکز می‌گذارند جبران می‌شود. اگر سیاه 6...dxc6? بازی می‌کرد اشتباه بزرگی را مرتکب شده بود. زیرا پس از:

14. ♕xh6

7. ♙xd8+ ♔xd8

نه تنها شاه سیاه از رفتن به قلعه باز می‌ماند، بلکه ساختار پیاده‌ی او ضعیف می‌شد و اثر نامطلوب آن در پایان بازی ظاهر می‌گشت.

7. ♕d3

d5

8.exd5

حرکت 8.e5 با پاسخ 8...♘g4 روبرو

می‌شد و پیاده شاه سفید در معرض تهدید قرار می‌گرفت.

14. ...

g×h6

8. ...

cxd5

15. ♙e3!

پیاده از حالت دوپشته در آمده و به پیاده

مرکزی تبدیل شده است.

با تهدید دوگانه 16. ♙×e7 و 16. ♙×h6

9.0-0

0-0

حرکت 15. ♙g3+ بی‌فایده است. چون بعد از:

10. ♕g5

15. ... ♕g4 16.h3 ♕d6 17.f4 ♙c7

این سیاه است که عرصه نبرد را در اختیار می‌گیرد.

بر اثر این آجمزی تهدید زیر مطرح شده

است:

15. ...

♕d6

11. ♕xf6 gxf6 (11. ... ♙×f6

16. ♙×h6

♖b4

12. ♘xd5) 12. ♘xd5 ♙×d5??

سیاه می‌خواهد با 17... ♖g4 جناح شاه خود را تقویت کند.

13. ♕xh7 + 14. ♙xd5 سپس

10. ...

c6

17. ♙g5+

♔h8

11. ♙f3

♕e7

18. ♙h6+

♔g8

12. ♖e1

♖b8

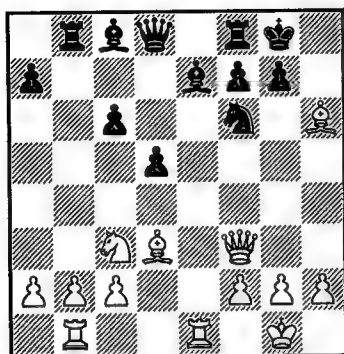
19. ♙g5+

هر دو حریف رخ‌های خود را به ستون‌های باز

منتقل می‌سازند.

بازی با کیش دائم سفید مساوی می‌شود.

۶



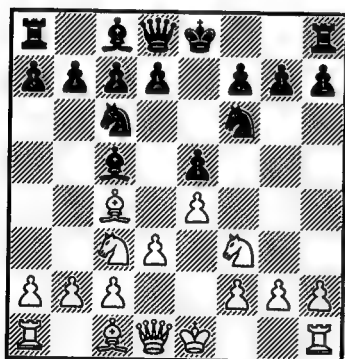
3.d3 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙g5 h6
 7. ♙x6 ♚x6 8. ♘d5 ♚d8 9.c3
 با اندیشه تثبیت پیاده‌ها در e4 و d4
 3. ... ♙c5

حرکاتی که دو طرف بازی کرده‌اند، حرکات
 بنیادی بازی ایتالیایی محسوب می‌شوند. سیاه
 می‌تواند ♘f6 3... (دفاع دو اسب) و یا
 ♙e7 3... (دفاع مجارستانی) را انتخاب کند.

4.d3 ♘f6

سیاه باید مراقب حرکت 5. ♘g5 و حمله
 دوگانه به پیاده f7 باشد و بنابراین باید آماده
 قلعه رفتن بشود. اگر 4...d6 بازی کند بعد از
 5. ♘g5 ناگزیر به اجرای حرکت 5...h6
 خواهد شد که در نتیجه اسب او در یک خانه
 غیرفعال گسترش خواهد یافت.

5. ♘c3



بازی ایتالیایی «جیوکو پیانو»

1.e4 e5
 2. ♘f3 ♘c6
 3. ♙c4 ♙c5

از آنجا که معلوم شد بازی زودهنگام d4 به
 دلیل حمله متقابل سیاه مسلماً به هیچ چیز
 جالب توجهی برای سفید نمی‌انجامد، راههای
 بازی‌ای که در آنها سفید پیشروی این پیاده را تا
 زمان گسترش چند سوار خود به تأخیر
 می‌اندازد، اهمیت زیادی پیدا می‌کند. از آن میان
 گشایشهای ایتالیایی و اسپانیایی باید نام برده
 شوند که بیشتر از دیگر گشایشها امید دست
 یافتن سفید به برتری را نوید می‌دهند.

راه آرام

در این راه بازی که سفید در پی کسب
 اطمینان به داشتن پیاده در خانه d4 نیست
 روبرو شدن با آن آسان است و لذا اهمیت آن
 اندک است و گزینه‌سازی در گسترش قوا به
 عنوان روش مقابله سیاه شناخته شده است. و
 اگر او بتواند هر چه طولانی‌تر از حرکت d4 سفید
 ممانعت نماید و خود نیز تهدید d5... را ایجاد
 کند، چیز زیادی برای ترسیدن ندارد.

1.e4 e5
 2. ♘f3 ♘c6
 3. ♙c4

بی‌درنگ از خانه d5 مراقبت می‌کند و مانع
 از اجرای حرکت آزادکننده d5... می‌شود. ضمن
 آنکه انتخاب خانه مناسب برای گسترش فیل c1
 را نیز ذخیره نگاه می‌دارد.

فیل به خانه h4 برای سفید خالی از خطر نیست. درباره این عقب‌نشینی بعداً مثالی آورده خواهد شد.

7. ...

♙x f6

8. ♗d5

♙d8

سیاه یک «زمان» از دست داده ولی به برتری دو فیل رسیده است و می‌توان گفت که شانسهای طرفین تقریباً یکسان است. اینک برای آشنا شدن خوانندگان با نوع مخاطراتی که عقب‌نشینی فیل به h4 - در حالتی که سفید به قلعه رفته باشد - می‌تواند پدید آورد به ذکر مثال زیر می‌پردازیم:

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♕c4 ♕c5

4. d3 d6 5. o-o ♗f6 6. ♕g5 h6

7. ♕h4?

g5!

8. ♕g3

h5!

این حرکت با ترکیبی وسیع و عمیق همراه است. سیاه که قصد اجرای h5-h4 و گرفتن فیل g3 را دارد، جواب سفید را به خوبی محاسبه کرده است.

9. ♗xg5

h4!

10. ♗xf7

h×g3!!

11. ♗xd8

♕g4

12. ♙d2

♗d4

با تهدید مات به روش زیر:

13. ♗e2+ 14. ♖h1 ♖xh2#

13. ♗c3

♗f3+!!

14. gxf3

14. ♖h1 ♖xh2#

14. ...

♕xf3

5. ...

d6

به نفع سیاه است که حالا پناهگاه آینده شاه خود را برای حریف، مشخص نسازد. اگر او 5...0-0 بازی کند بعد از ♕g5 6. ♕g5 آچمز شدن اسب f6 مؤثر واقع می‌شود. چون سیاه بعد از رفتن به قلعه برای جلوگیری از تضعیف وضعیت شاه خود نمی‌تواند ♕h4g5 ♕h6 6... بازی کند. از طرفی پس از ♕g5 5...0-0 6. ♕g5 تهدید ♗d5 و فشار بر ♗f6 ظاهر می‌شود.

در وضعیت شکل بالا، سفید نیز به همان دلیل یعنی (♕g4 6.0-0) نباید قلعه برود. به عنوان مثال فرض کنیم اگر بعد از حرکات 6.h3h6 سفید 7.0-0 بازی کند، ضعف ایجادشده در جناح شاه سفید، به سیاه امکان می‌دهد تا با حرکت ♕g5-g7 7... حمله مستقیمی را بر قلعه سفید راه بیندازد و با جلو راندن پیاده به ♕g4 خط زنجیر پیاده‌های سفید را بشکافد و ستون مهم ♗ را به روی رخ خود باز کند. به عنوان مثال: ♕g8 ♗g4 9.h×g4 ♕g8! ♗h2 8. و قلعه سفید ناامن می‌شود.

اکنون دنباله بازی را پی می‌گیریم. سفید برای گسترش فیل c1 دو خانه فعال ♕g5 و e3 را در اختیار دارد:

1) سفید فیل c1 را در خانه g5

گسترش می‌دهد.

6. ♕g5

h6!

قبل از آنکه سفید ♗d5 7. بازی کند:

7. ♕f6

این حرکت منطقی است. چون عقب‌نشینی

در عین حال پیاده d3 را برای رفتن به جلو حمایت می‌نماید. همچنین پس از رفتن به قلعه کوچک، رخ f1 ستون باز f را در اختیار می‌گیرد.

6. ... ♖b6

اگر سیاه با 6... ♙e6 راه قرینه‌سازی را دنبال کند. بعد از:

7. ♙xc5 dxc5 8. ♙xe6 fxe6

زنجیر پیاده‌های سیاه سست می‌شود و سفید در پایان بازی پیاده‌ها برتری پیدا می‌کند. اما در عوض بر اثر معاوضه فیل‌های «سیاه‌رو» خانه‌های d4 و f4 ضعیف و پایگاه خوبی برای اسب‌های سیاه می‌شود. ضمن آنکه سیاه بر ستون‌های باز d و f نیز تسلط می‌یابد.

7. o-o ♙e6

8. ♙b3 h6

9. ♔d2 o-o

طرفین وضع یکسان دارند.

مرکز متحرک

1.e4 e5

2. ♘f3 ♘c6

3. ♙c4 ♙c5

4.c3

این حرکت راه اصلی بازی ایتالیایی است. سفید با این حرکت قصد دارد d4 بازی کند، به طوری که همیشه یک پیاده در خانه d4 داشته باشد. در این راه بازی، اگر سیاه در کار دفاع سهل‌انگاری کند، دو پیاده مرکزی سفید همانند یک غلطک واقعی عمل خواهند کرد.

حالا سفید در برابر تهدید 15...gxh2 و مات بی‌دفاع است. اگر 15.hxg3 بازی کند پس از 15... ♖h1 مات می‌شود و اگر حرکت 15.h4 را انجام دهد بعد از 15... ♖xh4 برابر مات در خانه h1 دفاعی ندارد.

اینک یک مثال دیگر:

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5

4.d3 d6 5. ♘c3 ♘f6 5. ♙g5 o-o?

6. ♘d5! ♙g4 8. ♔d2!



سفید با این حرکت نمونه‌وار، در نظر دارد بعد از 9. ♙xf6gxxf6 وزیر خود را به خانه h6 ببرد. حرکتی که نتیجه قاطعی در بر دارد.

(۲) سفید فیل را در خانه e3

گسترش می‌دهد.

6. ♙e3

سفید حریف خود را به زدن این فیل ترغیب می‌کند. پس از 6... ♙xe3 7.fxe3 سفید وضع بهتری پیدا می‌کند. هرچند پیاده‌های او دوشسته می‌شود، اما پیاده‌ای که در خانه e3 جای می‌گیرد، خانه‌های d4 و f4 را کنترل می‌کند و

ب - سیاه اسب شاه را گسترش

می دهد.

4. ... ♖f6

این حرکت که منطقی ترین جواب سیاه است ادامه پیچیده ای را در پی دارد و شناخت راههای تاکتیکی آن الزامی است.

5.d4 e×d4

6.c×d5

6.e5 d5! 6. ♙b5 ♘e4

تساوی را به دنبال دارد.

6. ... ♙b4+

از اینجا، بازی می تواند در یکی از دو راه پایین دنبال شود:

ادامه آرام

7. ♙d2

این حرکت محتاطانه به برتری سفید نمی انجامد.

7. ... ♙×d2+

8. ♘b×d2

این حرکت برای دفاع از پیاده e4 ضروری است. حالا سیاه به طریق زیر، برتری سفید در مرکز را سریعاً بی اثر می سازد.

8. ... d5

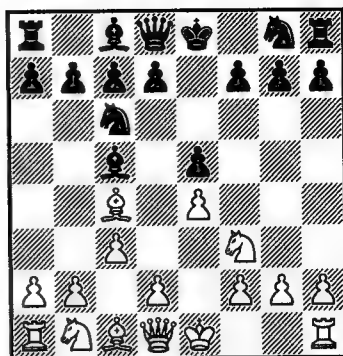
9.e×d5 ♙×d5

10.o-o o-o

وضع دو طرف یکسان است. یا:

10. ♙b3 ♙ce7

11.o-o o-o



۹

در وضعیت بالا سیاه می تواند، یکی از سه راه زیر را برای ادامه بازی انتخاب کند.

الف - 4. ... d6

ب - 4. ... ♙f6

ج - 4. ... ♙e7

الف - سیاه 4...d6 بازی می کند.

سیاه راه فعالانه ای را انتخاب نکرده است. بنابراین، حتی حرکات بقدر کفایت قابل قبول هم برای رسیدن او به یک وضعیت مناسب کافی نخواهد بود.

5.d4 e×d4

6.c×d4 ♙b4+

6. ... ♙b6 7. ♘c3 ♙f6 8. ♙e3 ♙g4 9. ♙b5 o-o 10. ♙e2

سفید برتری اندکی دارد.

7. ♙d2 ♙×d2+

8. ♙×d2 ♙f6

9. ♘c3

با اندک برتری برای سفید.

15.d5! ♖×d5 16. ♖ad1 ♖c5

12. ♖e1 c6

17. ♖e5 ♖b6 18. ♖×e6!!

دو طرف وضع برابر دارند.

سفید می برد چون پس از 18...fxe6 آنگاه

19. ♖×g7+

حمله گرکو

10.c×b4

d×c4

11. ♖e1+

در این راه بازی سفید برای دست یافتن به

11.b5 ♜e7 12. ♙a3 o-o 13 ♖e1

یک حمله مستقیم پیاده ای را قربانی می دهد.

♖e8 14. ♖e2 ♙e6 15. ♜g5

شطرنج بازی به نام گرکو (۱۶۳۴-۱۶۰۰) این راه را

♖d5+

ابداع کرده است.

11. ...

♜e7

7. ♜c3!

♜×e4

12. ♖e2

♙e6

این قربانی پیاده با وجود گذشتن چند قرن،

13. ♙g5

هنوز رد نشده است و سیاه باید به روشی بسیار

ادامه پایین هیچ گونه برتری عاید سفید

روشن و قاطع بازی کند تا به دفع دشواریهای

نمی کند:

وضع خود موفق شود. تجزیه و تحلیل «گرکو» به

13. ♜g5 ♖d7 14. ♜×e6 ♖×e6!

شرح زیر است:

13. ...

♖d5

7.0-0

14. ♙×e7

♙×e7

15. ♖c2

f6!

سیاه یک پیاده بیشتر دارد ولی سفید دارای

شانسهایی برای حمله می باشد.

حمله مولر

2) 8. ...

♙×c3

9.d5!

♙f6

9. ... ♜e5 10.b×c3 ♜×c4

1) 8. ...

♜×c3

11. ♖d4f5 12. ♖×c4

9.b×c3

d5!

گسترش سفید ایده آل است. اما سیاه یک

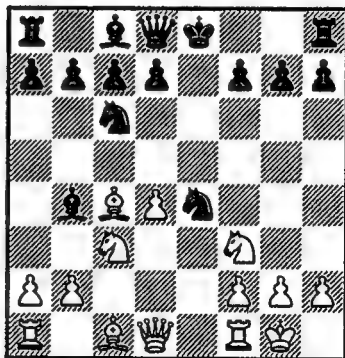
9. ... ♙×c3 10. ♙a3! ♜e7

پیاده بیشتر و وضع محکمی دارد. اگر سیاه به

11. ♖b3! d5 12. ♖×c3 d×c4

جای 11...f5 برای حفظ سوار بازی کند، در

13. ♖fe1 ♙e6 14. ♙×e7 ♙×e7



۱۰

رو بردارد تا لافل به نتیجه تساوی برسد. مثلاً:

14. ... ♖xh7 15. ♔h5+ ♕g8

16. ♔h4f5 انخ

حرکت اخیر سیاه، سفید را به معاوضه چند سوار مجبور می‌سازد و بر اثر آن از شدت حمله‌اش کاسته می‌شود.

15. ♔x e7

♔x e7

16. ♔x f8

وضع طرفین برابر است.

راه دفاعی بالا برای سیاه اطمینان بخش است اما در عین حال شانس پیروز شدن او را از میان برمی‌دارد.

ج - سیاه ♔e7 ... 4 بازی می‌کند.

1. e4e5 2. ♔f3 ♔c6 3. ♔c4 ♔c5 4. c3 ♔e7

ایده استراتژیک این حرکت، تسلط بر خانه e5 است.

5. d4

♔b6!

این منطقی‌ترین حرکت است. حرکت‌های چهارم و پنجم سیاه را می‌توان پس و پیش بازی کرد. اگر سیاه با 5... exd4 مرکز را ترک کند، با دشواری مواجه می‌شود. به عنوان مثال:

5. ... exd4 6. o-o! dxc3 7. ♔xc3d6 8. ♔d5 ♔d8 9. b4 ♔b6 (9. ... ♔xb4 یا 9. ... ♔xb4 10. ♔xb4 ♔xb4 11. ♔b3) 10. ♔b2 ♔f6 11. ♔xf6+ gxf6 12. ♔g5! o-o 13. ♔xh7 ♔xh7 14. ♔h5+

سیاه باید بازی را ترک کند. چون بعد از 14... ♔g6+ 15. ♔g6 و پس از

پایان راه زیر، سفید به برتری مشخص می‌رسد.

11. ... ♔cd6 12. ♔xg7 ♔f6

13. ♔xf6 ♔xf6 14. ♔e1+ ♔f8

15. ♔h6+ ♔g8 16. ♔e5 ♔fe4

17. ♔ae1f6 18. ♔e7f5 18. ♔h4 انخ

10. ♔e1

♔e7

11. ♔x e4

d6

در غیر این صورت سفید 12. d6! بازی

می‌کرد.

12. ♔g5

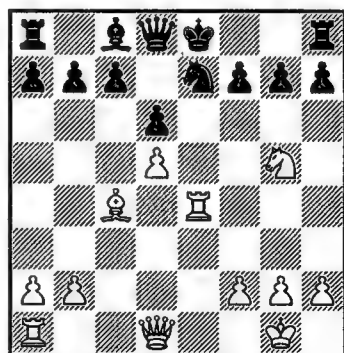
راه زیر که شلشتر بررسی کرده است توان کمتری دارد:

12. g4 o-o 13. g5 ♔e5 14. ♔xe5 dxe5 15. ♔xe5 ♔g6 16. ♔e1 ♔d6

12. ...

♔xg5

13. ♔xg5



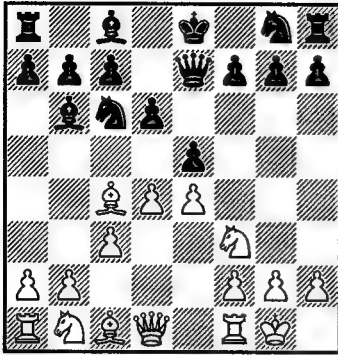
13. ...

o-o

14. ♔xh7!

♔f5

پذیرفتن قربانی مشکلات زیادی ایجاد می‌کند که سیاه باید بتواند خطرات آن را از پیش



۱۲

9. ...a6 10. ♕f1 ♖e8 11. ♜c4
 ♕a7 12. b3 h6 13. ♕a3 ♔d8
 دو طرف وضعیت یکسان دارند.

10. ♜c2 ♜d8!

هدف از اجرای این حرکت آن است که اگر
 ♜c2 بخواهد از راه خانه e3 در خانه
 d5 مستقر شود، بتواند با c6 از این خانه مراقبت
 نماید.

11. b3 ♕e6

12. ♕d3 ♜g8

13. ♜e3 f6

14. ♜d5 ♔f7!

سیاه بر آن است که وزیر خود را برای حمله
 متقابل به جناح شاه ببرد. ضمن آنکه از پیشروی
 پیاده‌های حریف در جناح وزیر جلوگیری می‌کند:

15. a4 c6 16. ♜x b6 ♕x b3! الخ

15. ♜x b6 a: b6

13. c4

وضع دو طرف برابر است.

2) 9. b4 h6

10. a4 a6

15. ♔g5+ با 14... ♔g7
 6.0-0

واضح است که سفید می‌تواند به طریق پایین
 خود را از شر پیاده e5 خلاص کند:

6. d: e5 ♜x e5 7. ♜x e5 ♔x e5 8.0-0

اما در آن حالت به سادگی در معرض حمله بر
 قلعه شاه خود قرار می‌گیرد:

8. ... ♜f6 9. ♔e2 d6 10. ♜d2 o-o

11. ♜f3 ♔h5 الخ

با در نظر گرفتن امکان بالا، سفید باید
 استراتژی بازی خود را بر پایه یکی از دو ایده زیر
 بنا کند:

(۱) تضعیف کار دفاع از پیاده e5 به امید
 آنکه، سیاه سرانجام ناگزیر به معاوضه آن شود.

(۲) استقرار اسب در d5 یا f5 یعنی پستهای
 مقدم که به توسط پیاده e4 پشتیبانی می‌شوند.

دشواری راه دوم در آن است که پیاده‌های
 مرکزی سفید، دائماً در معرض تهدید هستند.

بنابراین می‌توان ایده نخست را ترجیح داد.

6. ... d6

سیاه به هدف استراتژیک خود رسیده است و
 مرکز بازی دست‌نخورده مانده است. حالا تهدید
 سیاه آچمز ساختن اسب f3 با فیل وزیر است.

(شکل ۱۲)

7. h3 ♜f6

8. ♖e1 o-o

1) 9. ♜a3 ♔h8!

هدف این حرکت که دکتر ایوه آن را ابداع
 کرده آن است که اسب سیاه به خانه g8 عقب
 بنشینند و با حرکت f6 از مرکز دفاع شود.

♙×d5 13. o-o o-o 14. ♖ac1

برتری با سفید است.

11. o-o c6

12. ♖fe1 o-o

13. a4

سفید قصد دارد ساختار پیاده‌های جناح وزیر سیاه را ضعیف کند. او همچنین می‌تواند 13. ♗e5 یا 13. ♖ac1 بازی کند.

13. ... b6?!

سیاه در نظر دارد فیل وزیر را در خانه b7 گسترش بدهد. اما این حرکت باعث ضعف پیاده c6 می‌شود. سیاه می‌توانست به یکی از دو راه زیر ادامه بدهد:

13. ... ♗f5 14. ♗×d5 ♙×d5

13. ... ♙c7 14. ♖ac1 ♙f4

14. ♗e5

سفید بلافاصله به پیاده ضعیف c6 یورش می‌برد:

14. ... ♗b7

15. a5

تهدید سفید 16. a6 و گرفتن پیاده c6 است.

15. ... ♖c8

16. ♗e4 ♙c7

17. a6!

با این حرکت فیل حریف را از صحنه عملیات به عقب می‌راند و امکان دست زدن به هرگونه بازی متقابل در جناح وزیر را از او سلب می‌کند.

17. ... ♗a8

18. ♙h3

11. ♗a3

♗d7

سیاه برای مراقبت از پیاده مجبور به اجرای این حرکت است.

12. b5

♗d8

13. ♗bd2

و حالا انتقال اسب از خانه‌های f1 و e3 به خانه d5 یا f5 ادامه بسیار مؤثری در اجرای ایده دوم سفید است، سیاه به محافظت از پیاده e پرداخته اما در انجام این کار گسترش او در تنگنا قرار گرفته است. نتیجه آنکه سفید به کمی برتری دست یافته است.

بازی ایتالیایی

رایسمن - روسولیمو

سال ۱۹۶۵

1. e4

e5

2. ♗f3

♗c6

3. ♗c4

♗c5

4. c3

♗f6

5. d4

e×d4

6. c×d4

♗b4+

7. ♗d2

سفید از ورود به راه‌های پیچیده امتناع

می‌کند:

7. ...

♗×d2

8. ♗b×d2

d5

9. e×d5

♗×d5

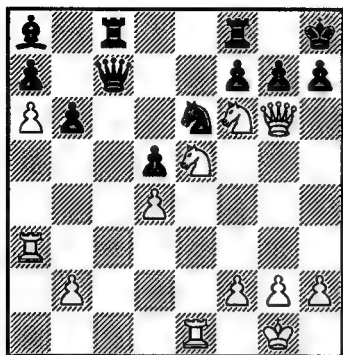
10. ♙b3

♗ce7

10. ... ♗a5 11. ♙a4+c6 12. ♗×d5

...g8 25. ♖g3 ♖g8
27. ♜xf7+

سفید می برد.



۱۳

23. ... ♔c2

24. ♖h3!

سیاه واگذار می کند زیرا:

24. ... ♔xg6 25. ♜xg6+ ♜g6

26. ♖xh7#

24. ...h6 25. ♖xh6+ الخ

بازی ایتالیایی

آیوه - روسولیمو

سال ۱۹۵۱

1.e4 e5

2. ♜f3 ♜c6

3. ♙c4 ♙c5

4.c3 ♙e7

در بازی ایتالیایی، این حرکت سیاه، یک

پاسخ قدیم به حرکت 4.c3 سفید است که در

گذشته به توسط لوسنا تجزیه و تحلیل شده

سفید قلعه شاه حریف را هدف گرفته است:

18. ... ♜f4

19. ♔g4 ♜ed5

20. ♖a3

این یک مانور جالب توجه است. سفید از

طریق عرض سوم رخ وزیر را رهسپار جناح شاه

می سازد.

20. ... ♜e6?

20.... ♔e7 در اینجا بهترین حرکت سیاه

است. بعد از:

20. ...f5 21. ♔xf4 ♜e4 22. ♔xe4

سفید در وضعیت مناسب یک پیاده جلو

می افتد. همچنین پس از:

20. ... ♜g6 21. ♜g5! ♜x5

22.dxe5 h6 23. ♖g3! h×g5

24. ♔xg5 g6 25. ♔h6

تهدید 26 ♖h3 پیروزی سفید را تضمین

می کند.

21. ♙x5

یکی از مدافعان را از پیش رو برمی دارد.

21. ... ♜d5

22. ♜f6+ ♜h8

23. ♔g6!!

(شکل ۱۳)

تهدید سفید 24. ♔xh7# است. سیاه در

برابر این تهدید چه کاری می تواند بکند، اگر:

1) 23. ...h×g6 24 ♖h3#

2) 23. ...f×g6 24. ♜xg6 h×g6

25. ♖h3#

3) 23. ...g×f6 24. ♔xf6+ ♜g7 (24.

همراه است ابداً ضرورتی نداشت چون حالا سفید را در وضعیت نازل تری قرار می‌دهد. بعد از:

15. ♖xb6 axb6 16.c4

سفید می‌توانست بازی متعادلی داشته باشد

15. ... ♙xd4

16. ♖xd4 exd4

17. ♙c2 c6

18. ♖f4 c5

سیاه برتری نیرو دارد و دو فیل سفید آن را جبران نمی‌کند.

19. ♙d3 g5!

پیشاپیش از h7 دفاع می‌کند (در مقابل پیشروی e5) و به سوی قلعه حریف یورش می‌برد:

20. ♖d5 ♙c6

21. ♙g3 ♖e5

اکنون سیاه نه فقط یک پیاده پیش است، بلکه همچنین دارای اسبی نیرومند در مرکز است که وادار ساختن آن به ترک موضعش دشوار است. در چنین شرایطی، سفید تلاش می‌کند به هر قیمت که شده، ابتکار عمل را بدست آورد.

22.h4?

اما این تلاش، شکست سفید را سرعت می‌بخشد. و این سیاه است که از باز شدن ستون g استفاده می‌کند:

22. ... g×h4!

23. ♙×h4 ♙g6

با تهدید +f3 ♖... و گرفتن وزیر حریف:

است این طرز دفاع، راه بسیار مشکلی است و به عنوان شاهد مثال یک بازی انجام‌شده در قرن هفدهم میلادی، در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

5.o-o d6 6.d4 ♙b6 7. ♙g5 f6

8. ♙h4 g5? 9. ♖×g5 f×g5

10. ♙h5+ ♙d7 11. ♙×g5 ♙g7

12. ♙e6+!! ♙×e6 13. ♙e8+

♖ge7 14.d5#

5.d4 ♙b6

6.o-o d6

7.h3 ♖f6

8. ♙e1 o-o

9. ♖a3

ایده استادانه این حرکت، انتقال این اسب از راه خانه‌های c2 و e3 به خانه d5 است.

9. ... ♙h8

به منظور آنکه پس از ♖g8... با حرکت f6 یک بار برای همیشه از پیاده دفاع کند.

9. ...a6 10. ♙f1 ♙e8 11. ♖c4

♙a7 12.b3 h6 13. ♙a3 ♙d8

با تساوی وضع دو طرف:

10. ♖c2 ♖d8

برای آنکه بتواند با c6 از خانه d5 دفاع کند:

11.b3 ♙e6

12. ♙d3 ♖g8

13. ♖e3 f6

14. ♖d5 ♙f7!

15.c4?

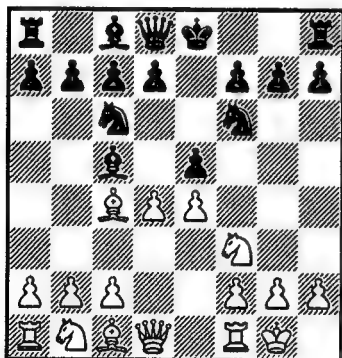
این حرکت سفید که با قربانی یک پیاده

سفید از بازی دست می‌کشد. زیرا بعد از 35. ♖e4 یکی از دو پیاده سیاه شاه سفید را مات می‌سازد.

حمله ماکس لانژ

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | ♗c6 |
| 3. ♙c4 | ♙c5 |
| 4.0-0 | ♗f6 |
| 5.d4 | |

ایده این حرکت سفید، اجزای یک «گامبی» می‌باشد. این گشایش به ویژه از آن جهت دارای اهمیت است که ممکن است با پس و پیش شدن حرکات، در بسیاری از وضعیت‌ها از جمله دفاع دو اسب ایجاد شود.



این حرکت می‌تواند برای سیاه دشواریهای زیادی ایجاد کند اگر شناسایی عمیق بر تغییرات گوناگون تاکتیکی آن نداشته باشد.

در وضعیت شکل (۱۵) سیاه دو راه متفاوت زیر را در اختیار دارد:

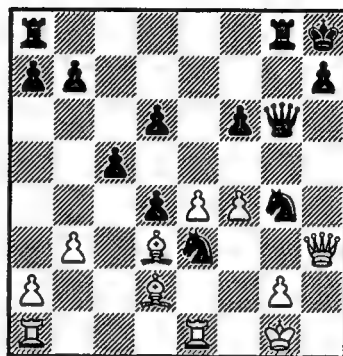
- | | |
|----------|-------|
| 24. ♔h1 | ♙x d5 |
| 25. cxd5 | ♗e7 |
| 26.f4 | ♖g8 |
| 27. ♙h3 | ♗g4 |

با تهدید + ♗f2... و زدن وزیر سفید.

- | | |
|---------|-------|
| 28. ♔g1 | ♗x d5 |
|---------|-------|

یک پیاده دیگر هم می‌گیرد.

- | | |
|---------|------|
| 29. ♙d3 | ♗de3 |
| 30. ♙d2 | |



- | | |
|----------|-------|
| 30. ... | ♗f2!! |
| 31. ♔xf2 | ♙xg2+ |
| 32. ♙xg2 | ♖xg2+ |
| 33. ♔f3 | ♖ag8 |

تهدید مات خودنمایی می‌کند.

- | | |
|-------|--|
| 34.e5 | |
|-------|--|

- | | | | |
|---------|-------|---------|------|
| 34.f5 | ♖8g3+ | 35. ♗f4 | ♗g4! |
| 36. ♙e2 | ♗e5 | | |

و می‌برد. یا:

- | | | | |
|---------|-----|---------|------|
| 36. ♙f1 | ♗e5 | 37. ♙e2 | ♖g4+ |
|---------|-----|---------|------|

و مات در حرکت بعد.

- | | |
|---------|-------|
| 34. ... | ♖8g3+ |
|---------|-------|

6.e5

d5

یک واکنش طبیعی

6. ... ♘g4 7. ♙f4 d6 8. exd6 ♙x d6
9. ♖e1+ ♚f8 10. ♙x d6+ ♚x d6
11. c3 dxc3 12. ♘xc3

سفید مختصر برتری دارد.

7.exf6

dxc4

این راه بازی همان حمله مشهور ماکس لائز
است که در طول بیش از یک قرن مورد تجزیه و
تحلیل قرار گرفته است.

8. ♖e1+

♙e6

9. ♘g5

♚d5

10. ♘c3

♚f5

11. ♘ce4

o-o-o

12. ♘xe6

fxe6

13. g4

♚e5

14. fxg7

♖g8

15. ♙h6!

اکنون سیاه می‌تواند خواه با 15...d3! و
خواه با 15... ♙b4! بازی را دنبال کند. در
وضعیت حاضر، استراتژی نقش مهمی ندارد و
شناسایی عمیق تغییرات گوناگون تاکتیکی حرف
اول را می‌زند.

دفاع دو اسب

در بازی ایتالیایی راهی وجود ندارد که در
آن، سفید ابتکار عمل را از آن خود نسازد. و آن
را برای مدت نسبتاً طولانی حفظ نکند. حتی اگر
(در بعضی حالات) ناچار شود برای این منظور از

۱- سیاه مرکز را رها نمی‌سازد.

5. ...

♙xd4

6. ♘xd4

♘xd4

7.f4

7. ♙g5 h6 8. ♙h4 g5?

این حرکت ظاهراً طبیعی به نظر می‌رسد.
سیاه یک پیاده بیشتر دارد و علاوه بر آن چون
هنوز قلعه نرفته است می‌تواند، قلعه بزرگ را
انتخاب کند. اما با اجرای این حرکت در دام
زیبایی می‌افتد که در زیر خواهیم دید. بازی
درست سیاه 8... ♚e7 است و بعد از 9.f4 آن
وقت 8... ♚c5 بازی می‌کند.

9.f4! gx f4 (9...gxh4 10.fxe5!)

10. ♖xf4! ex f4 11. ♚xd4 o-o

12. ♙xf6 ♚e8 13. ♙h8!

مات اجتناب‌ناپذیر است.

7. ...

d6

8.fxe5

dxe5

9. ♙g5

♚e7

10. ♘a3

♙e6

11. c3

♙xc4

12. ♘xc4

♘e6

13. ♙xf6

gx f6

14. ♚a4+

c6

15. ♘e3

♚c5

در این وضعیت، سیاه دست‌کم به برقراری
تساوی موفق شده است.

۲- سیاه مرکز را ترک می‌کند.

5. ...

ex d4

استراتژی، جواب طبیعی سیاه $d5 \times d5$... 5 است. اما این راه بازی سرشار از دامهای پیچیده است. کسی که بخواهد این راه را انتخاب کند باید با تجزیه و تحلیل‌هایی که قبلاً روی این شاخه از بازی انجام شده است به خوبی آشنا باشد. مثال:

I

5. ... $d5 \times d5$
 1) 6. $f7 \times f7$ $e8 \times e7$
 7. $f3+$ $e6$
 8. $c3$ $b4$
 8... $e7$ 9. $d4$ $c6$ 10. $g5$ $d7$
 11. $dxe5$ $e8$ 12. $o-o-o$ $e6$
 13. $d5 \times d5$ $d5 \times d5$ 14. $f5 \times d5$ $cx d5$
 15. $b5+$ سیاه تسلیم می‌شود
 9. $e4!$ $c6$ 10. $a3$ $a6$ 11. $d4$
 $c7$ 12. $f4$ $f7$ 13. $dxe5$ $e6$
 14. $o-o-o$

حمله سفید نیرومند است و سیاه هم

شانسهای خوبی دارد:

- 2) 6. $d4!$ $e6$
 6. ... $ex d4$ 7. $o-o$
 7. $d5 \times e6$ $fx e6$
 8. $dxe5$ $d5 \times e5$
 9. $h5+$ $f7$
 10. $o-o$ $d7$
 11. $e1$ $o-o-o$
 12. $g4$ $e8$
 13. $c3$ $b4$
 $d2$

یک پیاده خویش چشم بپوشد. برای دوری جستن از این مشکل، سیاه می‌تواند در حرکت سوم بازی به جای فیل خود اسب شاه را گسترش بدهد. این گشایش در حقیقت یک نوع «گامبی» به شمار می‌رود. هرچند در شمار گامبی‌های معمول قرار نمی‌گیرد. در این گشایش این سیاه است که یک پیاده قربانی می‌دهد تا بتواند بر جریان حوادث اثر بگذارد و وارد وضعیت بسیار مناسبی بشود که در دیگر راهها به آن نمی‌رسد.

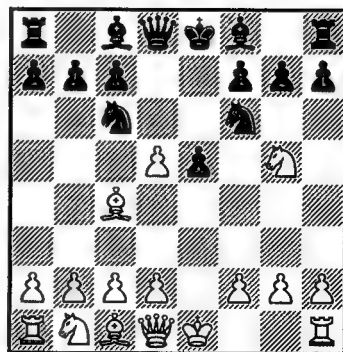
1. $e4$ $e5$
 2. $f3$ $c6$
 3. $c4$ $f6$

سیاه در حرکت سوم، به جای فیل شاه، اسب شاه را گسترش داده است.

4. $g5$

درباره ارزش این حرکت عقاید یکسان نیست.

4. ... $d5$
 5. $ex d5$



۱۶

به گفته اشتاینیتز «راه درست رد کردن یک قربانی پذیرفتن آن است.» از نقطه نظر

دوگانه دفاع از اسب e5 را بررسی می‌کنیم:

وضع سفید بهتر است.

(A)

11.d4 e×d3! e.p.,

12. ♖×d3 ♔c7

13.h3 o-o

14.o-o ♔b8!

15. ♖c3 c5!

ابتکار عمل در اختیار سیاه است.

(B)

11.f4 e×f3 e.p.,

12. ♖×f3 ♖g4

13.o-o ♔c7

14.h3 ♖h2+

15. ♔h1 h5

16.d4 ♖g3

17. ♖d3 ♖e6

18. ♔e2 o-o-o

19.b4 ♖b7

20. ♖e3 ♔de8

برتری با سیاه است.

۲) سفید پیاده c6 را آچمز می‌سازد.

(شکل ۱۷)

8. ♔f3

این حرکت به راه استوتون معروف است.

8. ... ♔b8!?

بهترین بازی سیاه همین حرکت است.

8. ... ♔c7 9. ♖d3 h6 10. ♖e4

II

5. ... ♖a5

راه معمول برای سیاه ♖a5... 5 است که در آن سیاه یک پیاده قربانی می‌دهد تا به ابتکار عمل برسد. در اینجا سفید برای حفظ پیاده، دو راه متفاوت در پیش رو دارد:

راه اول

6. ♖b5+ c6

7.d×c6 b×c6

۱) سفید ♖b5 را عقب می‌کشد

8. ♖e2 h6

اسب را وادار به عقب‌نشینی می‌کند، پیش از آنکه بتواند به خانه عالی e4 در آید.

9. ♖f3 e4

10. ♖e5 ♖d6

تا اینجا حرکات دو طرف اجباری بوده است و حالا سفید باید برای فکر کردن توقف کند. آیا اسب را به خانه c4 عقب بکشد و یا آنکه از آن دفاع کند و در حالت دوم آیا این کار را با پیش راندن پیاده d یا پیاده f انجام دهد.

در صورت اجرای حرکت 11. ♖c4 بعد از:

11. ... ♖×c4 12. ♖×c4 o-o

ضمن آنکه اسب نشسته در کنار صحنه با اسب فعال سفید عوض می‌شود. سفید به علت وجود قربانی معمول ♖h2... تا مدتی نمی‌تواند شاه را به قلعه ببرد. حالا شاخه‌های

امتیاز به حریف واگذار می‌کند.

6. ... h6

7. ♖f3 e4

8. ♔e2 ♜xc4

9. dxc4 ♙c5!

10. h3

10. ♜fd2 o-o 11. ♜b3 ♙g4

12. ♔f1 ♙b4+! 13. c3 ♙e7 یا

13. ♜c3c6

با برتری سیاه.

10. ... o-o

11. ♜h2 c6

12. dxc6 e3

13. ♙xc3 ♙xc3

14. fxe3 ♜e4

15. o-o ♜g3

برتری با سیاه است.

آنچه که تا اینجا درباره گشایش دفاع دو اسب از نظر خوانندگان گذشت، در ارتباط با حرکت 4. ♜g5 سفید بود. اکنون راههای مهم دیگر این گشایش را بررسی می‌کنیم.

1. e4e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♙c4 ♜f6

الف - سفید 4.d4 بازی می‌کند.

4.d4 exd4

I

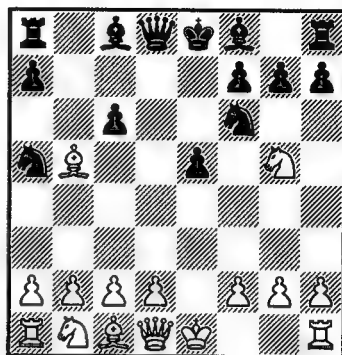
5.o-o ♜xc4

سیاه برای اجتناب از پیچیدگی‌های حمله

♜d5 11. ♜c3 ♜f4 12. ♙f1

چنین به نظر می‌رسد که سیاه برای کمبود

پیاده جبرانی ندارد.



۱۷

9. ♙xc6+ ♜xc6

10. ♔xc6+ ♜d7!

10. ... ♙d7 11. ♔c4

11. d3 ♙e7

12. ♜e4 ♜b6

13. ♔a4 f5

14. ♜g3 o-o

سیاه در برابر دو پیاده‌ای که عقب است، از لحاظ گسترش نیروها به برتری بزرگی رسیده است و پیاده‌های خط مقدم جبهه او برای آغاز حمله وضع مناسبی دارند.

راه دوم

سفید از فیل حمایت می‌کند.

6.d3

پافشاری سفید برای حفظ پیاده، در اینجا نتیجه خوشحال‌کننده‌ای عاید او نمی‌سازد. زیرا بعد از ادامه زیر سفید بیش از ارزش یک پیاده،

ماکس لانژ باید به عوض 5... c5 حرکت بالا
را بازی کند. زحمت است.

2) 8. ... ♖a5

9. ♘e4 ♙e6

10. ♘4g5 o-o-o

11. ♘e6 ♜e6

12. ♚e6 ♙d6

13. ♙g5

13. ♙e2 ♙h5 14. h3 ♚de8

13. ... ♚de8

14. ♙e2 ♙d7

15. ♚e1 ♙x e1+

16. ♘e1 ♚x e6

وضع بازی برابر است.

3) 8. ... ♙h5

9. ♘e4 ♙e6

10. ♙g5! ♙b4!

10. ... h6? 11. ♙f6!

11. ♘d4 ♙x d1

12. ♚e d1 ♘d4

13. ♚x d4 ♙e7

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

II

5. e5 d5

5. ... ♘e4 6. ♙d5 ♘c5 7. o-o

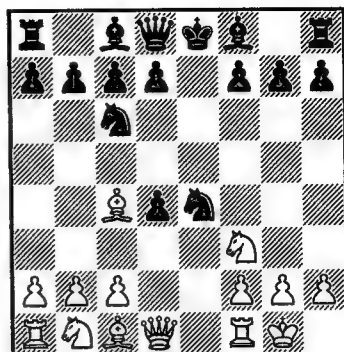
♘e6 8. c3 dxc3 9. ♘c3

با دورنمای حمله برای سفید

6. ♙b5 ♘e4

بعد از 6. exf6 dxc4 سیاه بازی بهتری پیدا

می‌کند. به طوری که ملاحظه می‌شود، سیاه در



۱۸

6. ♚e1 d5

7. ♙x d5!

7. ♘c3 ♙e6 8. ♘e4 dxc4

9. ♘fg5 ♙e7 10. ♘e6 fxe6

11. ♙h5 + g6 12. ♙b5 o-o

13. ♙xc4 ♙d5

بازی سیاه بهتر است.

7. ... ♙x d5

8. ♘c3

1) 8. ... ♙d8

9. ♘e4

9. ♚e4+ ♙e7! 10. ♘d4 f5

11. ♚f4 o-o 12. ♘xc6 ♙x d1

9. ... ♙e7

10. ♙g5 ♙e6

11. ♙x e7 ♙x e7

12. ♘eg5 ♙d5

13. ♙d2

6. ♖b5 d×e4 7. ♜×e5 ♔g5!

بعد از 6. ♖d5 ♔×d5 سیاه به برتری دو

فیل دست می‌یابد.

6. ... d×e4

7. ♖×e4 ♕d6

8. d4 ♜×d4

8. ... e×d4 9. ♖×c6+ b×c6 10. ♔×d4

o-o 11. o-o c5=

9. ♜×d4 e×d4

10. ♔×d4 o-o

11. ♖e3 ♔e7

بازی دو طرف یکسان است.

اینک به شکل شماره (۱۹) برمی‌گردیم.

سفید می‌تواند به جای 5. ♜×e4 حرکت

ماجرایوانه 5. ♖×f7+ را انجام دهد. سفید با

این حرکت، شاه حریف را از رفتن به قلعه باز

می‌دارد. اما سیاه به مرکزی نیرومند و مالکیت دو

فیل دست می‌یابد. حال آنکه سفید از داشتن

فیل مهاجم خود محروم می‌شود.

با این‌همه، بازی از دامهای فراوان پوشیده

است و سیاه باید در کمال هوشیاری و با دقت

زیاد بازی کند.

5. ♖×f7+ ♔×f7

6. ♜×e4 d5

1) 7. ♜4g5+

این حرکت سفید نتیجه‌ای به بار نمی‌آورد.

چون ♜f3 راه هجوم وزیر را بسته است.

7. ... ♔g8

این حرکت از 7... ♔e8 بهتر است. و سیاه

می‌تواند بعد از ایجاد قلعه مصنوعی، ارتباط رخها

7. ♜×d4 ♕d7

8. ♖×c6 b×c6

9. o-o ♕c5

10. f3 ♜g5

11. ♖e3 ♕b6

12. f4 ♜e4

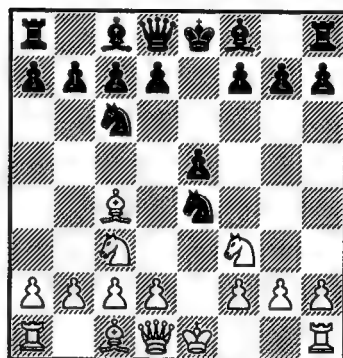
13. ♜c3

دو طرف وضع یکسان دارند.

ب - سفید 4 ♜c3 بازی می‌کند

1. e4e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♖c4 ♜f6

4. ♜c3 ♜×e4



۱۹

این حرکت سیاه که یک قربانی مجازی است،

انتظار دستیابی به برتری را ندارد. بلکه بازی

سیاه را به آسانی آزاد می‌سازد.

5. ♜×e4 d5

به این ترتیب سیاه سوار قربانی شده را پس

می‌گیرد.

6. ♖d3!

پاسخ صحیح همین است و حرکت زیر به

برتری سیاه می‌انجامد.

10. ...

♔f5

را برقرار کند.

11.d3

h6

8.d3

h6

وضعیت سیاه خوب است.

9. ♘h3

♙d6

حالا سیاه با ♔h7 و سپیس ♙he8 یا

♙f8 قلعه مصنوعی را آماده می‌سازد.

دفاع دو اسب

لوک و نتس - کوواکس

2) 7. ♘fg5+!

۱۹۴۸

1.e4

e5

2. ♘f3

♘c6

3. ♙c4

♘f6

4. ♘g5

d5

5. e×d5

♘a5

6. ♙b5+

c6

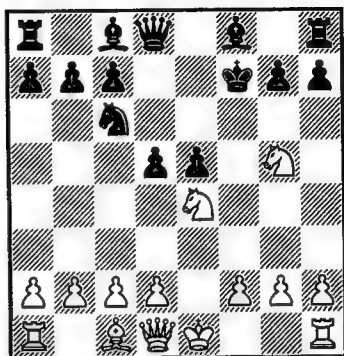
7. d×c6

b×c6

8. ♔f3

حرکات 8. ♙a4 و 8. ♙e2 بازی را به راه

آرام‌تری هدایت می‌کنند.



۲۰

وضعیت سیاه بازی دقیقی را ایجاد می‌کند.

7. ...

♙g8

8. ♔f3

این حرکت سفید تهدید مات در خانه f7 را

پدید آورده است.

8. ...

♙d7!

این حرکت هرچند راه فیل وزیر سیاه را

می‌بندد اما در وضعیت فعلی بهترین حرکت

است. تهدید سیاه آن است که با h6 اسب مهاجم

حریف را به عقب براند و سپس اسب دیگر او را

بگیرد.

9. ♘c3

♘d4

10. ♔d1

10. ♔d1+ ♙d5

11. ♘d5

♘c2+

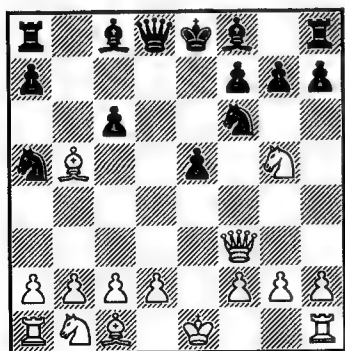
8. ...

♙b7

این حرکت راه عقب‌نشینی اسب a5 را

می‌بندد سیاه می‌توانست با ♙b6 8... ضمن

۲۱



c4 16. ♖xc4 ♜xg2+

13. ... ♜b3

14. cxb3 ♜xd3+

15. ♔d1 ♔d7

16. ♔c2 ♔d8

17. ♔e3 f5

18. ♜c5 ♖xc5

19. bxc5 o-o

20. f3 ♖a6

21. ♔d1

برای آنکه بعد از ♖b2 ارتباط رخها را
برقرار سازد.

21. ... ♔e8

22. ♖b2 ♔e7

23. b4

از پیاده c5 حمایت می‌کند. اما در مقابل،
باعث تضعیف خانه c4 می‌شود.

23. ... ♖c4

24. ♜a2 ♔e6

25. ♜c1

تلاش سفید برای رهایی از مزاحمت اسب
حریف دیر شده است.

25. ... f4

26. ♔g1

26. ♔e4 ♜xc1 27. ♔xc1 ♖d3

28. ♔e1 ♔b3

سیاه می‌برد.

26. ... ♖b5

27. ♖c3 ♖a4+

28. ♔b1 ♜xc1

دفاع از پیاده c6 به فیل حریف حمله‌ور شود و یا
با حرکت c7...8 و گسترش وزیر در خانه
طبیعی‌اش تهدید ♖g4... را ایجاد کند.

9. ♖d3

یک ایده این عقب‌نشینی آن است که در
صورت c5...9 بتواند ♜e4 10. بازی کند.
سفید می‌توانست ♖a4 9. بازی کند.

9. ... ♖e7

سفید در وضعیت سختی قرار گرفته است.
اسب g5 پشتیبانی ندارد. فیل شاهش موقتاً راه
پیشروی پیاده وزیر را سد کرده و وزیر روی
قطری نشسته است که فیل حرف آن را اشغال
کرده است.

10. ♜c3 h6

11. ♜e4 ♜d5

12. a3

سفید با این حرکت از ورود اسب سیاه به
خانه b4 جلوگیری می‌کند ضمن آنکه تهدید
اجرای b4 و گرفتن ♜a5 را مطرح کرده است.
اما او از حرکت ♜f4 حریف غافل مانده است.
بنابراین بهتر آن بود که بازی را به طریق زیر
دنبال می‌کرد:

12. ♜xd5 cxd5 13. ♜g3 e4

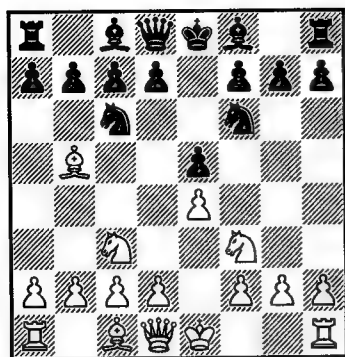
14. ♖b5+

که در نتیجه وضعیت تا حدودی ساده
می‌شد.

12. ... ♜f4

13. b4

بعد از ادامه زیر وزیر سفید از دست می‌رود:
13. ♖f1f5 14. ♜g3c5 15. ♔e3



۲۲

سفید تسلیم می‌شود زیرا:

29. ♖xc1 (29. ♔xc1 ♚b3) 29. ... ♚b3 + 30. ♙b2 ♚d3 + 31. ♔a2 ♙b3#

بازی چهار اسب

در این گشایش نسبتاً آرام، سفید از تلاش معمول خود برای حصول اطمینان به برتری زود هنگام با حرکت d4 منحرف می‌شود و سیاه به دلیل اندک بودن تهدیدات حریف می‌تواند به کیپی‌برداری از حرکات سفید قناعت کند با این وصف او باید مراقب حرکاتی که انجام می‌دهد باشد. چون نمی‌تواند بیش از حد به این کار خود ادامه بدهد.

از طرفی سفید باید برای ایجاد تهدیداتی علیه حریف شتاب کند. در غیر این صورت، سیاه خواهد توانست با d5... به حمله متقابل دست بزند و یا در کوتاه‌ترین زمان، تمام سوارهای خود را به نحو مطلوب وارد صحنه پیکار کند.

1.e4 e5
2. ♘f3 ♘c6
3. ♘c3 ♘f6
4. ♙b5

سفید با هدف گرفتن اسب مدافع پیاده e5 به این پیاده فشار می‌آورد. سیاه در صورت تمایل می‌تواند با 4...d6 به دفاع غیرفعال اشتاینیتز وارد شود. ولی بهتر است با انتخاب یکی از دو راه زیر به دنبال تساوی بازی برود:

الف - راه قرینه‌سازی

4. ... ♙b4

4. ... ♙c5 5. ♘xе5 الخ

5.0-0

این ادامه معمول قدیم و بهترین راه ادامه است:

5.d3 ♘d4! 6. ♙a4 (6. ♘xд4 eхd4) o-o 7.o-o c6 8. ♘xд4 eхd4 9. ♘e2d5=

5. ... 0-0

6.d3 d6

7. ♙g5 ♙xc3

به‌خاطر تهدید 8. ♘d5 ادامه دادن به راه

قرینه‌سازی ممکن نیست.

8.bxc3 ♙e7

9. ♙e1

این حرکت سفید بسیار مهم است. سفید پیش از آنکه با d4 عملیات در مرکز را آغاز کند به طور مضاعف از پیاده e4 حمایت می‌نماید. در عین حال خانه f1 را خالی می‌کند و این کار همان‌طور که دیده خواهد شد، سودمند واقع

می انجامد:

می شود.

I

5. ♖×d4 e×d4

6.e5 d×c3

7.e×f6

A

7. ... ♔×f6

8.d×c3 ♔e5+

8. ...c6 9. ♔d3 d5 10.o-o ♔d6

11. ♔h5 h6 12. ♔e3 ♔e6=

9. ♔e2 ♔×e2+

10. ♔×e2 d5

11. ♔f4 c6

طرفین به وضعیت مساوی رسیده اند.

B

7. ... c×d2+

سیاه برای گرفتن یک پیاده بازی می کند و

دچار وضعیت ناگواری می شود.

8. ♔×d2 ♔×f6

9.o-o ♔e7

10. ♔c3 ♔g5

ادامه زیر درخور اطمینان بیشتری است.

10. ... ♔b6 11. ♔e2 o-o 12. ♔×e7

♔×b5

11. ♔e1! ♔×b5

11. ...o-o 12. ♔e5 ♔f6 13. ♔d3

g6 14. ♔h5 سفید می برد

8. ...

♔d8

وزیر سیاه از آن جهت خانه d8 را ترک کرده

بود که اجرای این حرکت امکان پذیر شود.

10.d4

♔e6

10. ... ♔g4? 11.h3 ♔h5 12.g4

♔g6 13.d5 c6 14. ♔d3 c × d5

15.e×d5 e4 16. ♔×e4! ♔×e4

17. ♔d4

سفید برتری زیادی دارد.

11. ♔c1

سفید که امتیاز کمی بدست آورده است دو

فیل خود را حفظ می کند. چون هم در مرحله

وسط بازی و هم در پایان بازی بکار خواهند آمد.

11. ...

c6

11. ...c5 12.d5 ♔c7 13. ♔d3 b5

14. ♔g5 h6 15. ♔h4 ♔d7=

12. ♔f1

این فیل بعد از g3 در خانه g2 گسترش

می یابد.

12. ...

♔d8

سیاه دست به کار تخلیه قطر a3-f8 از سوار

سنگین شده است تا پس از استقرار فیل c1 در

خانه a3 از فشار آن در امان بماند. شانسها برابر

است.

ب - راه روبینشتین

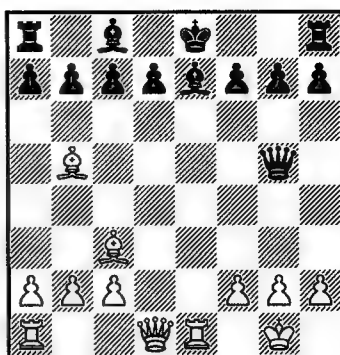
بازی را از وضعیت شکل (۲۲) آغاز می کنیم.

4. ...

♔d4

این حرکت به وضعهای بسیار پیچیده

17. ♖e1+ ♔d8
 18. ♘f6+ ♖e7
 19. ♚f8+ مات
 2) 12. ... d5
 13. ♚xg7 ♖f8
 14. ♘f6 ♘e6
 15. ♖x e6! fxe6
 16. ♚xe7+ مات



۲۳

II

5. ♘x e5 ♚e7
 6. f4
 6. ♘f3 ♘xb5 7. ♘xb5 ♚xe4+
 وضعیت دو طرف برابر است.

6. ... ♘xb5
 7. ♘xb5 d6
 8. ♘f3 ♚xe4+
 9. ♚f2

تهدید سفید حرکت 10. ♖e1 است.

9. ... ♘g4+
 10. ♚g1. ♚c6
 11. ♘5d4 ♚c5
 12. h3 ♘f6
 13. ♚h2 ♘e6
 14. ♖e1 o-o-o

وضعیت متعادل است.

بازی چهار اسب

رشفسکی - باتونیک

قهرمانی دنیا

سیاه یک سوار بیشتر دارد و معلوم نیست، سفید چگونه خواهد توانست از تفوق در گسترش بهره‌مند شود؟ ادامه 12. ♘xg7? به شکست سفید می‌انجامد. مثال:

12. ... ♖g8 13. ♘f6 ♚c6!

وزیر سیاه ضمن حمله به فیل حریف، شاه او را نیز تهدید به مات می‌کند. حالا سفید می‌تواند با 14. ♖xe7+ یک سوار به چنگ بیاورد اما پس از ♚f8 ... بلافاصله آن را از دست می‌دهد.

12. ♚g4!!

در برابر این حرکت درخشان، سیاه با وجود داشتن یک سوار بیشتر قادر به دفاع از شاه خود نیست.

- 1) 12. ... ♔d8
 12. ... ♖g8 13. ♘f6!
 13. ♚xg7 ♖e8
 14. ♖xe7! ♚xe7

و بعد 14. ... ♖xe7? 15. ♚f8+

16. ♘f6#

15. ♚f6+ ♔f8
 16. ♚h6+! ♔e7

مسکو ۱۹۴۸

13.g3 ♖g4

و اگر:

13. ♜b1 ♜b8

13. ...

♜g4

اگر سیاه به قصد گرفتن پیاده به روش زیر بازی کند، سفید حمله نیرومندی پیدا خواهد کرد:

13. ... ♜x e4 14. ♜x e4 f5 15. ♖c4+ ♙h8 16. ♙h5 fxe4 17. ♖g5 ♙d7 18. ♖f7 b6 (18. ... h6 19. ♖x h6 gxh6 20. ♙x h6+ ♜h7 21. ♜g6#) 19. ♜g6+ ♜xg6 20. ♖xg6 h6 21. ♖x d8 ♙x d8 22. dx e5 dx e5 23. ♖x e4 ♜b8 24. ♜d1

و سفید وضعیت برنده‌ای دارد.

14.g3

♙f6

با تهدید به پیاده f2

15.f3

♜h6

16. ♖e3

♜e8

17. ♙d2

♜g6

18. ♜g2

در هر کدام از دو راه زیر سیاه به بازی متقابل

مناسبی می‌رسد:

18. ♖g5 ♜xh4 19. ♖xh4 ♙g6
20. ♖g5 f6

و یا:

18. ... ♖xh6 ♜xh4 19. gxh4 gxh6
20. ♙f2 ♙h8

18. ...

♖h3

سیاه نیز به نوبت خود نمی‌تواند به شکار

1.e4

e5

2. ♜f3

♜c6

3. ♜c3

♜f6

4. ♖b5

♖b4

5. o-o

o-o

6. d3

♖x c3

7. bxc3

d6

8. ♖g5

♙e7

9. ♜e1

♜d8

10. d4

♜e6

11. ♖c1

♜d8

سیاه با این حرکت به طور غیرمستقیم از پیاده e5 دفاع می‌کند. هدف فوق از راههای دوگانه زیر نیز تأمین می‌شود:

11. ... c6 12. ♖f1 ♙c7

و یا c5... 11 که در صورت:

12. dx e5 dx e5 13. ♜x e5 ♜c7

آنگاه سیاه یک سوار می‌گیرد.

12. ♖f1

سفید به انتظار حرکت c6... سیاه نمی‌ماند و فیل خود را عقب می‌کشد.

12. ...

♜f8

طرح دیگر سیاه می‌توانست چنین باشد:

12. ... g6 13. g3 ♜h5 14. ♖g2 c5

13. ♜h4

این حرکت که معمولاً بعد از g3 صورت می‌گیرد، بازی حریف را با مشکل مواجه می‌سازد اگر:

یک راه دیگر برای تضعیف ساختار پیاده‌های

پیاده برود:

18. ... ♖xf3 19. ♙e2 ♜f6 20. ♙g5
 ♜e6 21. d5 ♜d7 22. ♙xh6 g×h6
 23. ♜xh6 ♜h3 24. ♜g5
- برتری با سفید است.
19. ♙e2 ♙xg2
 20. ♙g2

سیاه دچار وسوسه پس گرفتن پیاده شده

سفید با مانورهای خود وضعیت محکمی پیدا کرده و به برتری دو فیل رسیده است و حالا اجرای دو تهدید زیر را در نظر دارد:

است او می‌توانست از راه زیر بازی را ساده کند:

29. ... ♜xg3 30. ♙g3 b×c4
 31. ♙c4

و سفید یک پیاده بیشتر دارد. اما این پیاده ضعیف است.

یکی 21.d5 که بعداً با ♙g5 وزیر سیاه را گرفتار سازد و دومی:

21. ♙g5 ♜e6 22. d5 ♜d7
 23. ♙xh6 g×h6 24. ♜xh6

که با یک پیاده بیشتر، وضع بهتری خواهد داشت.

20. ... d5

سیاه یک پیاده قربانی می‌دهد تا میدان عمل نیروهای خود را وسعت ببخشد و امیدوار است که بعداً بتواند این پیاده را پس بگیرد. یا دست‌کم به یک آخر بازی برسد که از ضعف جناح وزیر حریف بهره‌برداری کند.

21. exd5 exd4

22. cxd4

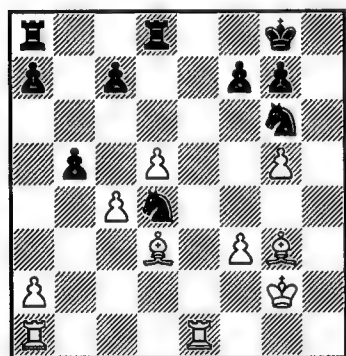
22. ♙xh6 ♜d6 23. c4 ♜f5
 24. ♙f2 c6 و بعد 25. ... ♜ed8

22. ... ♜f5

23. ♙f2 ♜ed8

24. c4 h5

25. h4 b5



30. ♜ad1

32. ♜xg6 و سپس 31. ♙xg6

30. ... c5

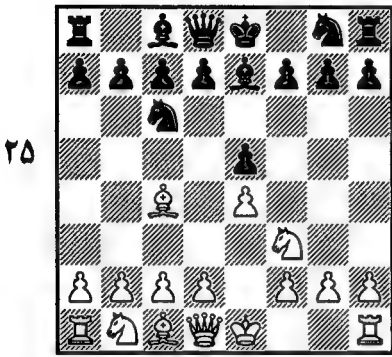
30. ... ♜f8 31. ♙e4c5 32. d×c6
 «e.p.»

31. d×c6 «e.p.» ♜xg6

31. ... b×c4 32. c7 ♜f8 33. ♙xg6
 ♜f5 34. ♜d7

با وضعیت خوب برای سفید.

غیرفعال است. این بازی برای اولین بار در سال ۱۸۴۲ در بازی مکتبه‌ای بین شهرهای بوداپست و پاریس بازی شده است. در واقع سیاه برای دور ماندن از پیچیدگی‌های بازی ایتالیایی، حمله ماکس لائر و گامبی اوتس این راه بازی را انتخاب می‌کند. هرچند سفید از لحاظ عرصه به برتری می‌رسد، اما سیاه نقطه ضعفی ندارد.



4.d4!

این بازی واکنش طبیعی به آخرین حرکت سیاه است.

4. ... d6

اندیشه مطلوب این دفاع است. سیاه از مرکز دفاع می‌کند و این کار به او وضع ثابت و استواری می‌بخشد. سفید به سه طریق می‌تواند واکنش نشان دهد. یکی اقدام به تعویض وزیرها و تلاش برای ورود به یک مرحله پایان بازی برتر. دیگری بستن مرکز برای ایجاد یک وضعیت مبهم طولانی مدت و بالاخره باز نگهداشتن مرکز به قصد پدید آمدن وضعیت قابل انعطاف.

1) 5.dxe5 dxe5
6. ♔x d8+ ♔x d8

سیاه ظاهراً پیاده را پس گرفته است اما سفید به کمک برتری دو فیل، به زودی بازی را به سود خود به پایان می‌رساند.

32. ♔e4

با تهدید دوگانه 33. ♔xc6 , 33. ♔xb5

32. ... ac8

33. ♔xd8 ♔xd8

34. ♔f5

این حرکت از 34.cxb5 قویتر است.

34. ... a8

35. ♔e8+ ♔h7

36.cxb5 f6

37. ♔c7 ♔e6

38. ♔xa8

در این لحظه هر دو حریف در تنگی وقت بودند و گرنه سفید می‌توانست با 38. ♔xe6 آسانتر به پیروزی برسد.

38. ... ♔xc7

39. ♔xa7 ♔xb5

40. ♔d7 ♔g5

41.a4

سیاه از بازی دست می‌کشد. پیروزی در این بازی مقام قهرمانی شطرنج جهان را برای میخائیل باتونیک تثبیت ساخت.

بازی مجارستانی

1.e4.e5 2. ♔f3 ♔c6 3. ♔c4 ♔e7

(شکل ۲۵)

بازی مجارستانی یک بازی محکم اما

2. ♘f3

♞c6

7. ♘c3

♞f6

3. ♕c4

♕e7

8. ♕e3

♕e7

4. d4

e×d4

9. ♘d5

♕d6

5. c3

10. ♘×f6+

برتری با سفید است.

این حرکت به منزله قوی‌ترین ادامه سفید

تلقی شده است. روشن است که حرکت

2) 5. d5

♞b8

5...d×c3 به علت 6. ♖d5 فلاکت‌بار است.

6. ♕d3

♞f6

سیاه برای پرهیز از هرگونه پیچیدگی و ابهام

7. c4

بازی می‌تواند یا با 5...d5 پیاده را با کسب

7. h3c6 8. c4b5 9. ♞c3b4 10. ♞e2

وضعیتی آرام پس بدهد و یا با 5...♞a5 به

0-0=

فیل سفید حمله‌ور شود. و اما اگر 5...♞f6 به

7. ...

0-0

بازی کند بعد از:

8. h3

♞bd7

6. e5 ♞e4 4. ♕d5

9. ♞c3

♞e8

برتری با سفید خواهد بود.

سفید برتری دارد اما سیاه دارای نوعی بازی

متقابل با g6... و سپس f5... است.

3) 5. ♞c3

♞f6

6. h3

0-0

6. ...a6 7. ♕e3 b5 8. ♕d5 ♞×d5

9. ♞×d5 0-0=

7. 0-0

e×d4

7. ...h6 8. ♖e1 ♖e8 9. ♕e3

وضع سفید مزیت دارد.

8. ♞×d4

♞×d4

9. ♖×d4

♕e6

10. ♕×e6

f×e6

11. e5

با برتری اندک سفید.

در وضعیت شکل (۲۶) پیگیرین، ادامه
 متهورانه زیر را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده
 است:

5. ...

♞a5

اکنون اگر سفید فیل حمله خود را از قطر

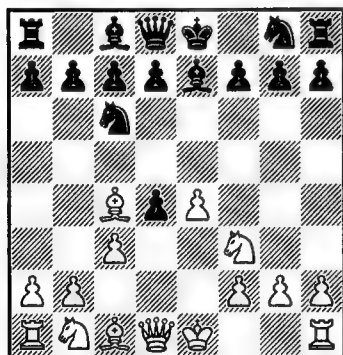
a2-g8 خارج سازد، سیاه پیاده c3 را می‌گیرد.

ضمن آنکه پیش بودن سفید در گسترش نیروها

پیچیدگی و ابهام تاکتیکی

1. e4

e5



۲۶

می‌دهد:

13. ♖xc5

♙xc5

و در نتیجه سیاه به برتری بزرگی دست یافته

است.

به قدر کافی کمبود پیاده را جبران نمی‌کند.

6. ♔xd4

♙xc4

7. ♔xc4

7. ♔xg7? ♙f6

7. ...

♙f6!

پیشروی پیاده d را تقویت می‌کند.

8.e5

d5!

9. ♔a4+

♙fd7!

حرکت 9... ♙d7 درست نیست چون

سفید بعد از 10. ♔b3! سود می‌برد. اما حالا

سیاه آماده است که به قلعه برود و اگر سفید

10.e6? بازی کند، آنگاه ادامه می‌تواند چنین

باشد:

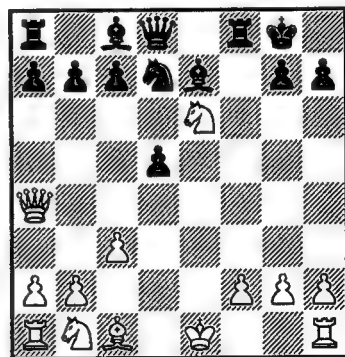
10. ...

f.e6

11. ♙d4

o-o!

12. ♙xe6



۲۷

12. ...

♙c5!

این اسب، هم وزیر و هم اسب حریف را مورد حمله قرار داده است. از آنجا که بعد از

13. ♙xd8 اسب d8 جان به سلامت در نمی‌برد، سفید ناچار به طریق پایین ادامه

بازی وینی

این شروع بازی در اواسط قرن نوزدهم

توسط شطرنج‌بازان وین مطرح شده است و بنیاد

آن بر اجرای حرکت گامبی شاه استوار است،

بدون آنکه به سیاه امکان جواب d5... داده شود.

اما در این گشایش، سیاه در کوتاه‌ترین زمان،

امکانات متقابل ارزشمندی بدست می‌آورد و به

همین سبب در مسابقات کمتر بازی می‌شود.

1.e4

e5

2. ♙c3

این حرکت که مشخصه بازی وینی است،

خانه d5 را زیر نظر می‌گیرد. اما اگر سیاه درست

بازی کند، تقریباً همیشه به اجرای حرکت d5...

موفق می‌شود و وضع آزادی پیدا می‌کند.

بنابراین انجام دادن این حرکت باید راهنمای

گسترش سیاه باشد.

2. ...

♙f6!

این حرکت که پیشروی پیاده وزیر را آماده

می‌کند از حرکت 2... ♙c6 قوی‌تر ارزیابی شده

است. هرچند حرکت 2... ♙c6 را هم می‌توان

بازی کرد و این راه نیز در پایان، بررسی

می‌شود.

سفید می‌تواند به آرامی گسترش خود را

دنبال کند و با 3. ♙c4 نظارت بر خانه d5 را

بپردازد.

افزایش دهد و یا آنکه با 3.f4 به مرکز حریف حمله ور شود. این پیاده هرگاه به خانه f5 برسد مزاحم خروج فیل وزیر سیاه می شود.

1) 5. ♖g5

آچمزی ♜f6 فعلاً مانع از حرکت ...d5

حریف می شود.

5. ...

h6!

سفید حرکت 3. ♜c4 را انجام

می دهد.

سیاه نیز همان جد و جهد پیشین را بکار

می برد.

6. ♜x6

3. ♜c4

♜c6

پس از: 7. ♜g3 7. ♜h4

سیاه ...d5 بازی می کند و در آن حال

می تواند شاه را به قلعه بزرگ ببرد.

رعایت نظام حرکات دارای اهمیت زیاد و اساسی است. به این ترتیب سیاه برای انتخاب خانه گسترش فیل شاه هنوز هم فرصت دارد.

6. ...

♜xc3+!

4.d3

♜b4

اگر سیاه حرکت 6... ♜x6 را انجام دهد، سفید با 7. ♜e2 اسب خانه c3 را حمایت می نماید تا در صورت ... ♜xc3 آن را جایگزین اسب c3 کند و سرانجام همین اسب را در خانه d5 مستقر سازد.

در همه حال همان فکر اولیه مدنظر است. سیاه منظمأً برای اجرای حرکت آزادکننده ...d5 می کوشد: بعد از:

7.bxc3

♜x6

3. ... ♜c5 5.f4d6 6. ♜f3

بازی به گشایش گامبی شاه پذیرفته نشده تبدیل می شود.

8. ♜e2

g5!

سفید را از اجرای حرکت f4 مانع می شود.

9.o-o

♜e7!

هدف این اسب ورود به خانه f4 است. سیاه برای هجوم به قلعه حریف آماده می شود و در صورت لزوم پیاده های جناح شاه را بکار می گیرد.

2) 5. ♜e2

مراقبت از خانه d5 را وامی گذارد. اما هجوم بر مرکز را با حرکت f4 که طرح اصلی این

گشایش است ممکن می سازد.

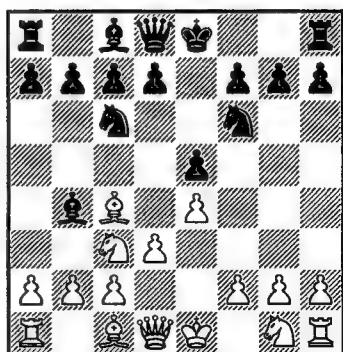
5. ...

d5

اینک سفید دو طرح متفاوت را می تواند دنبال کند. یکی آنکه همچنان سیاه را از بازی ...d5 باز دارد و دیگر آنکه به گسترش سوارها

6.exd5

♜xd5



می‌رهاند.

5. ♖b3

5. ♖xе5+ ♖e7 6. ♖xе7 ♖xе7

7. ♖b3 ♜f5 8. ♜d5 ♖d6=

5. ... ♜c6

6. ♜b5

تهدید سفید آشکار است به این معنا که پس از ♜xд6+ با ♖xф7 شاه حریف را مات کند. در نتیجه سیاه چاره‌ای ندارد جز این که یک تفاوت از دست بدهد.

6. ... g6

7. ♖f3 f5

8. ♖d5 ♖e7

9. ♜xс7+ ♖d8

10. ♜xa8 b6

11. d3 ♖b7

12. h4 f4

13. ♖f3 ♜h6

سیاه جبران خوبی برای تفاوت از دست رفته ندارد.

سفید در حرکت سوم f4 بازی می‌کند.

3. f4 d5

4. f.e5 ♜xе4

1) 5. ♜f3

(شکل ۳۰)

5. ... ♖e7!

به پاس این حرکت ارزنده کرس، امروزه این راه بازی تقریباً از میدان عمل بیرون رفته است.

7. ♖xд5

8. o-o

سیاه ناچار است وزیر را تغییر مکان بدهد.

8. ... ♖a5

9. a3 o-o

10. ♖e3 ♖xс3

11. ♜xс3 ♜d4

وضع طرفین یکسان است.

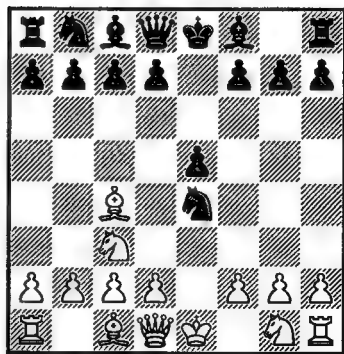
قربانی مجازی در بازی وینی

1. e4 c5

2. ♜c3 ♜f6

3. ♖c4 ♜xе4

این قربانی مجازی با قربانی مجازی که خوانندگان قبلاً دیده‌اند یکسان نیست. چون در اینجا g1 ♜ هنوز گسترش نیافته است و در نتیجه وزیر سفید می‌تواند بلافاصله به خانه h5 برود.



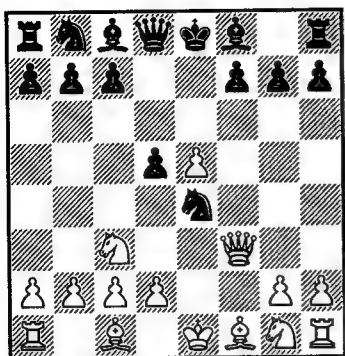
۲۹

4. ♖h5! ♜d6

سیاه ضمن دفاع از مات اسب را هم از خطر

سیاه می تواند $5... \text{g4}$ و $5... \text{c5}$ هم بازی کند.

۳۱



5. ... f5

6. d3 $\text{c3} \times \text{d4}$

7. bxc3 d4

8. g3

8. d2 dxc3 9. $\text{c3} \times \text{b4!}$

10. $\text{b4} \times \text{b4}$ $\text{h4}+$

با مختصر برتری سیاه

8. ... c6

9. e2 e6

10. f3 d7

11. e2 c5

12. c4 o-o

13... $\text{c4} \times \text{c4}$ سیاه 13. o-o حالا در جواب

بازی می کند.

وضع بازی سیاه بهتر است.

بازی وینی

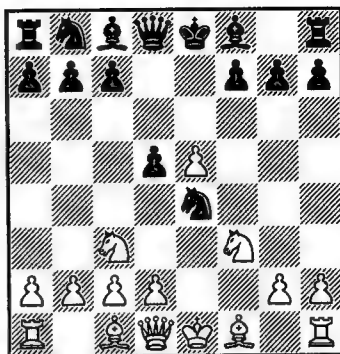
ه گروپ - ف. متزگر

سال ۱۹۵۰

1. e4

e5

۳۰



6. d4 o-o

7. d3 f5

8. xf6 e.p.

در غیر این صورت اسب e4 در دسر زیادی به

بار می آورد.

8. ... xf6

روح دفاع سیاه در این حرکت نهفته است.

سیاه به جای حمایت از e4 می کوشد به

پیاده فشار بیاورد. حالا اگر سفید e4 را بزند

بعد از dxe4 نمی تواند پیاده e4 را بگیرد. زیرا

سواری که روی ستون باز e قرار می گیرد به

توسط رخ سیاه آچمز می شود.

9. o-o c6

فشار بر پیاده d4 افزایش می یابد.

10. $\text{e4} \times \text{e4}$ dxe4

11. e4 $\text{d4} \times \text{d4}$

طرفین وضع برابر دارند

2) 5. f3

(شکل ۳۱)

10. ♖xh4 ♜e3+ (سفید بهتر است)

و در پایان، سفید به چیزی نرسیده است.

7. ♔h5! 0-0

7. ...g6 8. ♔h6 ♜xh1 9. ♔g7 ♜f8

10. ♖h6 الخ

8. ♖g5 ♔d7

9. ♜d5 ♔e8

10. ♜h3!

10. ♜f6+gxf6 11. ♖x6 ♖e3!

از خانه‌های g5 و h6 مراقبت می‌کند تا با

12... ♜d7 ادامه بدهد.

10. ... ♜g4

لحظه احتضار سیاه فرا رسیده است.

11. ♔xg4 ♔h8

12. ♜f6! ♔c6

12.gxf6 13. ♖x6#

13. ♔h5

با تهدید مات

13. ... ♖f5

14.exf5 h6

14. ...gxf6 15. ♖x6+

و سپس مات

15. ♖xh6!

سیاه از بازی دست می‌کشد. اگر:

15. ...g6 16.fxg6 fxg6 17. ♔xg6

و مات دفاعی ندارد.

گشایش پونزیانی

در این گشایش، سفید با اجرای حرکت سوم

2. ♜c3 ♜f6

3. ♖c4 ♖c5

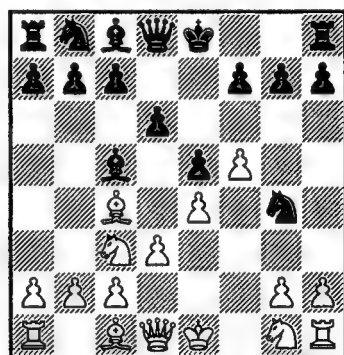
4.d3 d6

5.f4 ♜g4?

در این بازی که از طریق مکاتبه انجام شده است سیاه دست به یک حمله نابهنگام زده است. اما با وجود علامتی که در کنار این حرکت مشاهده می‌شود رد کردن آن به صورت قاطع آسان نیست.

سیاه با ادامه آرام 5... ♜c6 به تساوی وضع دست می‌یافت و تلاش برای محاصره کردن بازی سیاه با 6.f5 بعد از 6... ♜d4 به برتری سیاه می‌انجامید.

6.f5!



۳۲

6. ... ♜f2?

این حمله نابهنگام موجب برتری قاطع سفید می‌شود. سیاه می‌باید راه زیر را می‌آزمود:

6. ... h5! 7. ♜h3 ♔h4+

8. ♔f1 ♜f2 (8... ♖e3 9. ♜d5!)

9. ♖g5 ♜xd1 (9... ♔xg5 10. ♜xg5

♜xd1 11. ♖x7+ و بعد 12. ♜xd1

راه زیر این نکته را ثابت می‌کند.

4. ...dxe4 5. ♘e5 ♔d5 6. ♗xc6
bxc6 7. ♕c4 ♔d7 8. o-o ♕d6
9. ♖e1 ♗f6 10. d3 o-o 11. dxe4
♔g4 12. e5 ♖e8 13. ♕f4

سفید برتری بارزی دارد.

5. ♗xe5 ♕d6

6. ♗xc6 bxc6

اکنون اگر وزیر سفید پیاده c6 را بزند پس از

حرکات زیر، برتری به دست سیاه می‌افتد:

7. ♔xc6+ ♕d7 8. ♔a6 o-o 9. exd5
♖e8+ 10. ♕e2 ♔e7

7. d4 dxe4

8. ♕a6 ♕d7

9. ♕b7 c5

10. ♕c6 cxd4

♕xd7+ ♔xd7

12. ♔xd4 o-o

وضع دو طرف یکسان است.

2) 4. ♕b5 dxe4

5. ♗xe5 ♔d5

6. ♔a4 ♗e7

7. f4 ♕d7

8. ♗xd7 ♔xd7

9. ♕c4!

سفید در اینجا بهترین حرکت را انجام داده

است و هر کار دیگر از جمله ادامه پایین

استحکام حرکت بالا را ندارد. مثلاً:

9. o-o ♗f5! 10. b4 a5!

تهدید سیاه اجرای 11...axb4 و بعد

خود، استقرار یک مرکز پیاده‌ای نیرومند را
تدارک می‌بیند. اما معایب مسلم این حرکت رفع
شدنی نیست. اسب وزیر سفید از گسترش در
خانه طبیعی‌اش محروم می‌شود و هیچ چیز قادر
نیست از عملیات متقابل سپاه در مرکز، ممانعت
کند. این عملیات متقابل به سه روش زیر اعمال
می‌شود: 3...f5 یا 3...d5 یا 3...f6

1. e4 e5

2. ♗f3 ♗c6

3. c3

I

3. ... ♗f6!

4. d4 ♗xe4

دلیلی وجود ندارد که سیاه از پیاده مرکزی

e4 چشم ببوشد.

5. d5 ♗b8!

6. ♕d3 ♗c5

7. ♗xe5 ♗xd3+

8. ♗xd3 d6

9. o-o ♕e7

10. ♔f3 o-o

11. ♗d2 ♗d7

12. ♖e1 ♗f6

تفسیر این راه بازی از کپرس است که نظرش

بر تساوی وضع طرفین است.

II

3. ... d5

1) 4. ♔a4 ♗f6

این حرکت از دیگر بازیهای سیاه بهتر است و

طرف سیاه باید با هجوم فوری به مرکز عکس العمل نشان بدهد. مؤثرترین واکنش او حرکت $2...f6$ است. حرکت $2...c6$ کمی خطرساز است و $2...c5$ هم می توان بازی کرد.

1.e4 e5

2. ♖c4

I

2. ... ♘f6

1) 3.d4 exd4

4. ♘f3 ♘xe4

بعد از $4...c6$ بازی به دفاع دو اسب در می آید.

5. ♖xd4 ♘c5

6. o-o ♘e6

7. ♖e1 c6

8. ♘c3 d5

9. ♖d3 ♖e7

دو طرف وضعیت یکسان دارند.

2) 3.d3 ♘c6

4. ♘c3

4.f4 exf4! 5. ♖xf4 d5 6. exd5 ♘xd5

الخ

4. ... ♖b4

5.f4 d6

6. ♘f3 o-o

7.f5 ♘d4

8. ♖g5 c6

با تساوی وضع طرفین

$c5+...$ 12 است که به برتری قاطع او می انجامد.

9. ... ♖f5

10.o-o d8

وضع دو همآورد برابر است.

III

3. ... f5

این راه سوم کمتر مورد اعتنا قرار گرفته است.

4.d4

4.exf5 ♖f6

4. ... d6

4. ...fxe4 5. ♘xe5 ♘f6 یا 5... ♖f6

5. exf5 exd4

6. ♘xd4 ♘xd4

7. ♖xd4 ♖xf5

8. ♖c4 ♘f6

با وضعیت برابر برای طرفین

گشایش فیل شاه

می توان گفت، در بین گشایش هایی که تا اینجا از نظر خوانندگان گذشته است، این اولین گشایش است که سفید بلافاصله به مرکز یورش نمی برد.

ایده سفید آن است که بتواند هرگونه حمله متقابل حریف را دفع کند و سپس خود با $f4$ به مرکز حمله ور شود. او همچنین این فرصت را دارد که بازی را به دیگر گشایشها بکشاند. از آن

9. ♖c3 ♔xf6

10. ♔xf6 gxf6

11. ♕f3 c6

12. ♕b3 f5

وضع طرفین یکسان است.

شروع بازی فیل شاه

هوسنگ - هرمان

۱۹۳۵

1.e4 e5

2. ♕c4 ♕c5

3. ♕f3 d6

4.d3 ♕e6

5. ♕xe6 fxe6

6. ♕e3 ♕d7

7. ♕xc5 dxc5!

8. ♕bd2

برای آنکه این اسب را در خانه c4 بنشانند و به پیاده e5 حمله ور شود.

8. ... ♕e7!

نه فقط برای آنکه بعد از ♕g6 ... از پیاده e5 دفاع کند بلکه به جهت آنکه خانه f4 را زیر نظر بگیرد، خانه‌ای که پس از تعویض فیلهای «سیاه‌رو» ضعیف شده است.

9.o-o o-o

10. ♕c4 ♕g6

11.c3 ♔f6

12. ♔b3

فشار سیاه روی ستون f و خانه f4 موجب

II

2. ... c6

3.d4

3. ♔e2 ♕c5!

3. ... d5

4.exd5 cxd5

5. ♕b5+ ♕d7

6. ♕xd7 ♕xd7

7.dxe5 ♕xe5

8. ♕e2! ♕f6

9.o-o ♕e7

10. ♕c3

سفید کمی برتری دارد.

III

2. ... ♕c5

3.c3

بعد از 3. ♕c3 بازی به گشایش وینی در می‌آید و پس از 3. ♕f3 ♕c6 گشایش ایتالیایی خودنمایی می‌کند.

3. ... d5

3. ... ♔g5 4. ♔f1 ♔e7 5.d4 ♕b6

6. ♕f3 ♕c6 سیاه با اندک مزیت برای سیاه

4. ♕xd5

4.exd5 ♕xf2+

4. ... ♕f6

5. ♔f3 o-o

6.d4 exd4

7. ♕g5 dxc3

8. ♕xf6 c2

برتری موضعی (پوزیسیونی) سیاه شده است.

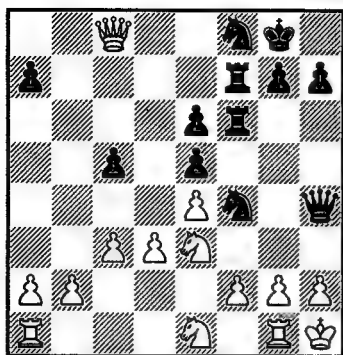
سفید می‌کوشد در جناح مقابل دست به حمله بزند اما این کار که به منظور وادار ساختن حریف به تغییر جبهه نبرد صورت می‌گیرد نتیجه‌ای به بار نمی‌آورد.

12. ... ♖f4!

با تهدید:

13. ... ♗xg2! (14. ♔xg2 ♕xf3+)

13. ♗e1 ♕g5



ترکیبی که سیاه بکار می‌برد، در دوران خود تأثیر زیادی بر آلمین داشته است.

19. ... ♕xh2+!!

20. ♔xh2 ♖h6+

21. ♔g3 ♗e2+

22. ♔g4 ♖f4+

23. ♔g5 ♖h2!

با تهدید 24...h6 و مات

24. ♕xf8

اجباری است.

24. ... ♕xf8

25. ♗f3 ♕g8!

26. ♗xh2 h6+

27. ♔g6

27. ♔h5 ♔h7 انخ

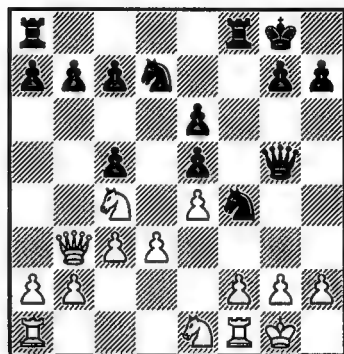
27. ... ♖f5!!

(شکل ۳۵)

حالا تهدید دوگانه +g5 ♖g28... و

28... ♗f4+ که مات را در پی دارد دیده

می‌شود. بنابراین سفید شکست را می‌پذیرد.



تهدید سیاه از این قرار است:

14. ... ♗h3+ 15. ♔h1 ♗xf2+

16. ♔g1 ♗h3+ 17. ♔h1 ♖xf1#

14. ♔h1 ♖f6!

15. ♕b7 ♖af8

16. ♕xc7 ♖8f7

برای آنکه عرض اول خود را با ♗f8 دفاع

کند.

17. ♖g1 ♕h4

18. ♕c8+ ♗f8

19. ♗e3

19..g3 ♕xh2+! 20. ♔xh2 ♖h6#

سفید، حرکت d6... قویترین جواب سیاه است. اما امروزه نظر بر این است که این حرکت سیاه بهترین نیست. چون بعد از d4، سیاه دیگر نمی‌تواند سوارهای خود را آزادانه گسترش بدهد. ضمن آنکه ورود فیل شاه او به بازی با مشکل جدی مواجه می‌شود.

دفاع فیلیدور در عین برخورداری از استواری و استحکام، فاقد قابلیت تحرک است و سیاه باید همواره از دامهای متعدد این گشایش که مبتنی بر ضعف خانه f7 و وضعیت دشوار شاه است برحذر باشد.

1.e4 e5

2. ♘f3 d6

3.d4

3. ♙c4 ♙e7 4.o-o ♘f6 5. ♖e1
o-o 6.d4 exd4 الخ

(۱) سیاه اسب را آچمز می‌کند.

3. ... ♙g4?

این حرکت ظاهراً طبیعی دست کم باعث از دست رفتن یک پیاده می‌شود.

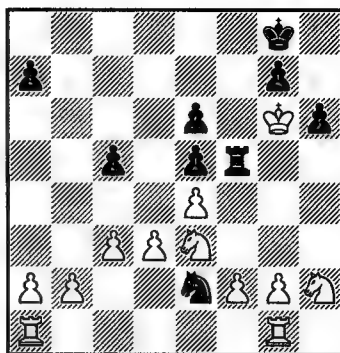
4.dxe5 ♙xf3

4. ... dxe5 5. ♙xd8 ♙x♙8 6. ♘xe5
5. ♙xf3 dxe5

سفید برتری دارد. زیرا نه فقط یک سوار را گسترش داده است بلکه چون نوبت با اوست، سوار دوم را هم وارد بازی می‌کند.

6. ♙c4

این حرکت شاه سیاه را تهدید به مات می‌کند.



خوانندگان قبلاً در شرح مربوط به شکل شماره (۱) خوانده‌اند که سیاه برای برقراری تعادل وضع با حریف دو راه در پیش رو دارد. یا باید روش «دفاع به هر قیمت» را انتخاب کند و یا از روش «حمله متقابل» سود ببرد.

راه دیگری برای رسیدن به تساوی وضع وجود ندارد. در راه اول معمولاً ساختار پیاده‌ها رضایت‌بخش است، اما سوارها فعالیت کمی دارند و در راه دوم بعضاً اسکلت پیاده‌ها گسسته می‌شود ولی سوارها از آزادی عمل بیشتری برخوردارند.

در مبحث گشایشهای باز در میان راههای نخست دفاع فیلیدور ارزشمندترین است و در بین راههای دوم دفاع پطروف بهترین روش شناخته شده است.

دفاع فیلیدور

فیلیدور استاد فرانسوی قوی‌ترین شطرنج‌باز مسلم قرن هیجدهم، این طرز دفاع را ترجیح می‌داد و معتقد بود در برابر گسترش اسب شاه

می‌کند. اما باید مراقب خطرهای احتمالی روی خانه f7 باشد.

4. ♖c4 c6

از نفوذ وزیر سفید به خانه d5 جلوگیری می‌کند.

4. ... ♗e7? 5. dxe5 dxe5 6. ♖d5

5.0-0 ♗e7

تهدید روی خانه f7 باید مورد توجه سیاه باشد بعد از 5... ♗f6 آنگاه:

3. dxe5 dxe5 7. ♗g5

a) 6.a4

سفید قبل از این‌که اسب وزیر را گسترش بدهد از فشار b5-b4 جلوگیری می‌کند.

6. ... ♗f6

7. ♗c3 o-o

8. ♖e2 h6

9. ♗b3 ♖c7

10. h3 ♗h7

11. ♗e3 g6

سیاه وضعیتی فشرده اما قابل قبول دارد.

b) 6.dxe5 dxe5

6. ... ♗xe5 7. ♗xe5 dxe5 8. ♖h5

7. ♗g5 ♗xg5

8. ♖h5 g6

9. ♖xg5 ♖xg5

10. ♗xg5

بازی سفید بهتر است. و به علاوه برتری دو

فیل دارد.

۳) سیاه مرکز را ترک می‌کند.

6. ...

7. ♖b3

♗f6

♖e7

بهترین حرکت دفاعی سیاه همین است. حالا پس از:

8. ♖xb7 ♖b4+ 9. ♖xb4 ♗xb4+

حمله ماتی سفید دفع می‌شود. اما سیاه یک پیاده عقب می‌افتد.

ادامه این بازی در سال ۱۸۵۸ بین مورفی و دو نفر از بزرگان شهر پاریس به طریق زیر انجام گرفته است:

8. ♗c3 (8. ♗xf7+ ♖xf7 9. ♖xb7

♗c5 10...o-o) c6 9. ♗g5 b5

10. ♗xb5 cxb5 11. ♗xb5+ ♗bd7

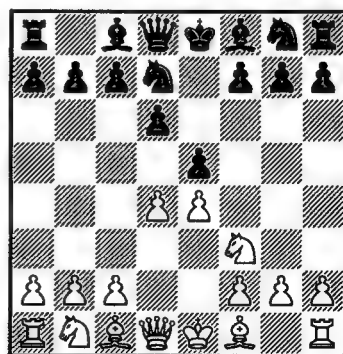
12. o-o-o ♗d8 13. ♗xd7 ♗xd7

17. ♗d1 ♖e6 15. ♗xd7+ ♗xd7

16. ♖b8+! ♗xb8 17. ♗d8!#

۲) سیاه 3... ♗d7 بازی می‌کند.

3. ... ♗d7



۳۶

سیاه به کمک این حرکت، ضمن اجتناب از معاوضه وزیرها، از پیاده مرکزی خود حمایت

برای وضعیت‌های بازی باز، آزادکننده است.

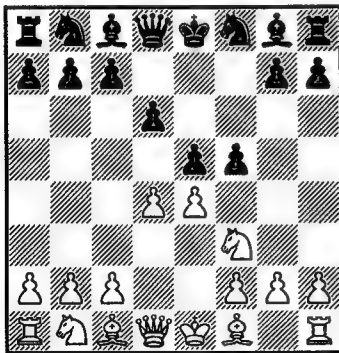
- b) 4. ♖×d4 ♜c6
 5. ♕b5 ♙d7
 6. ♙×c6 ♜×c6
 7. ♜c3 ♜f6
 8. ♙g5 ♙e7
 9. 0-0

سفید اندک برتری دارد.

۴) حمله متقابل با 3...f5

3. ... f5

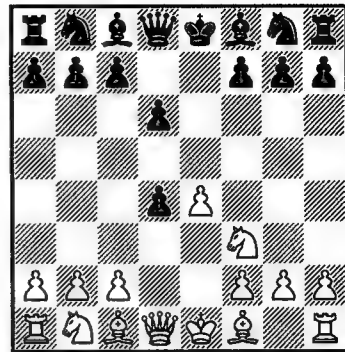
هنگامی که سفید با d4 مرکز سیاه را تحت فشار قرار داده است این حرکت سیاه نابهنگام و مردود است برعکس اگر سفید به اجرای حرکت d4 مبادرت نکرده باشد، یک شانس خوب سیاه از راه بازی f5... بدست خواهد آمد.



4. ♜c3 ♜f6
 5. d×e5 ♜×e4
 6. ♜×e4 f×e4
 7. ♜g5!

به پیاده e4 حمله می‌کند

3. ... e×d4



این حرکت، سیاه را از پیاده مرکزش محروم می‌سازد. ضمن آنکه این کار هیچ چیز عاید او نمی‌کند. نتیجه آن داشتن یک گسترش ایده‌آل برای سفید است.

- a) 4. ♜×d4 ♜f6
 5. ♜c3 ♙e7
 6. ♙c4

پس از ادامه زیر:

6. ♙e2 0-0 7. 0-0 ♜c6 8. f4

سفید در مرکز به برتری نمایانی می‌رسد.

6. ... 0-0

اکنون که سیاه مرکز را به حریف واگذار کرده است هدف استراتژیک او باید اجرای d6-d5 باشد.

7. 0-0 ♜c6
 8. ♙e3 ♜×d4
 9. ♙×d4 ♙e6

و بعد از c6 سیاه موفق می‌شود d5 بازی کند همان‌طور که قبلاً گفته شده است این حرکت

a) 4.dxe5 ♘xe4

5. ♘bd2 ♘xd2

5. ... ♘c5 6. ♘c4 d5 7. ♔g5!

6. ♔xd2 ♔e7

با برتری سفید

6. ... dxe5 7. ♔c4 ♔e7

8. ♘xe5 o-o 9. ♔h5 الخ

برتری با سفید است.

7. ♔c4 o-o

8. ♔e2 ♔g4

9. o-o-o ♘c6

10. ♔c3 ♔c8

طرفین وضعیت یکسان دارند.

b) 4. ♘c3 ♘bd7

5. ♔c4 ♔e7

در وضع حاضر این بهترین حرکت سیاه

است. سیاه آماده می شود تا شاه را به قلعه ببرد.

6. o-o o-o

7. ♔e3 c6

8. ♔b3! ♔c7

برتری سفید اندک است.

هشدار درباره دامها

همان طور که قبلاً گفته شد در دفاع فیلیدور

دامهای متعددی وجود دارد که از ضعف خانه f7

سرچشمه می گیرد و سیاه همواره باید مراقب

آنها باشد. به عنوان مثال در زیر به شرح دو دام

متعارف می پردازیم.

7. ... d5

تا اینجا همه چیز در امن و امان بنظر می رسد. اما حرکت پایین یکباره وضع را بر هم می زند:

8.e6!

تهدید سفید 9. ♘f7 و گرفتن تفاوت است.

8. ... ♔c5

سیاه حریف را به اجرای حرکت 9. ♘f7 دعوت می کند تا با ♔f6...9 که با تهدید مات همراه است به بازی ادامه بدهد.

9. ♘xe4! ♔e7

اگر سیاه 9...dxe4 بازی می کرد، سفید با 10. ♔h5+ ♔g6

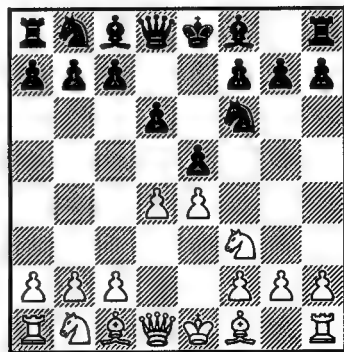
10. ♔h5+ ♔g6

11. ♔e5

برتری با سفید است.

(۵) سیاه ♘f6...3 بازی می کند.

3. ... ♘f6



۳۹

سیاه به پیاده e4 حمله کرده است و سفید می تواند یکی از دو راه عمده زیر را انتخاب کند:

اول

- | | |
|---------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | d6 |
| 3. ♕c4 | f5 |
| 4.d4 | ♘f6 |
| 5. ♘c3 | e×d4 |
| 6. ♔×d4 | ♕d7 |

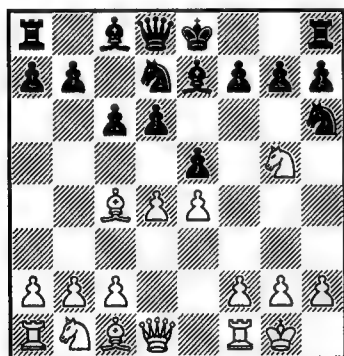
سیاه با این حرکت مقدمات خروج اسب وزیر را فراهم می‌سازد. چون اگر بلافاصله 6... ♘c6 بازی کند با حرکت 5. ♕b5 مواجه می‌شود. 7. ♘g5 ♘c6? سیاه به دام می‌افتد.

دوم

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | d6 |
| 3.d4 | ♘d7 |
| 4. ♕c4 | c6 |
| 5. ♘g5 | |

این حرکت، بهترین بازی نیست. اما وضعی سرشار از دامها را پدید می‌آورد.

- | | |
|----------|------|
| 5. ... | ♘h6 |
| 1) 6.0-0 | ♕e7? |
- راه زیر به نتیجه تساوی می‌انجامید:
6. ... ♘b6 7. ♕b3 ♕g4



۴۱



۴۰

- | | |
|---------|-------|
| 7. ♘e6 | f×e6 |
| 8. ♕×h6 | g×h6? |

ادامه بهتر چنین است اما باز برتری با سفید است:

- | | | | |
|------------|---------|------|----------|
| 8. ... ♘b6 | 9. ♕×g7 | ♘×c4 | 10. ♕×h8 |
| ♔f7 | 11.b3 | ♘b6 | 12.f4 |
| 9. ♔h5+ | | ♔f8 | |
| 10. ♕×e6 | | | |

- | | |
|-------------|----------|
| 8. ♕×f7+ | ♔e7 |
| 9. ♔×f6+!! | ♔×f6 |
| 9. ... g×f6 | 10. ♘d5# |
| 10. ♘d5+ | ♔e5 |
| 11. ♘f3+ | ♔×e4 |
| 12. ♘c3# | |

این مات یک حالت درخشان از مات «گال» است.

و به دنبال آن مات خواهد بود. زیرا اگر:

10. ... ♖e8 11. ♔xh6#

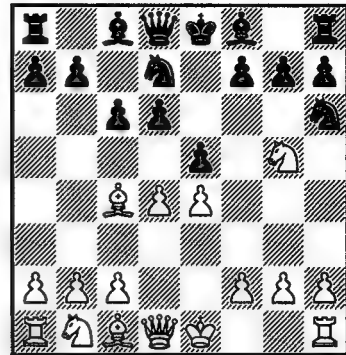
1.e4 e5

2. ♘f3 d6

3.d4 exd4

4. ♔xd4 ♘c6

5. ♕b5



۴۲

این وضعیت در دفاع اشتاینیتز از شروع بازی

اسپانیولی هم حاصل می‌شود.

5. ... ♕d7

6. ♕xc6 ♕xc6

7. ♘c3 ♘f6

8.o-o

2) 6.a4

حرکات قویتر 8. ♕g5 یا 8. ♕f4 و سپس

رفتن به قلعه بزرگ است.

8. ... ♕e7

9. ♘d5 ♕xd5

10. exd5 o-o

11. ♕g5 c6

پیاپی اسباب زحمت سیاه است.

12.c4 cxd5

13. cxd5 ♖e8

14. ♖fe1 a5

15. ♖e2 ♖c8

16. ♖ae1 ♔d7

17. ♕xf6! ♕xf6

(شکل ۴۳)

توره فاتح شماری از مسابقات بین‌المللی، با

حضور امثال لاسکر و گرونفلد، هرگز فکر نمی‌کرد

که بزودی شکست سریعی را متحمل خواهد شد.

وضعیت، هموار بنظر می‌رسد.

باز هم دامی پنهان‌تر

6. ... ♕e7?

7. ♕xf7+! ♘xf7

8. ♘e6 ♖b6

8. ... ♖a5+ 9. ♕d2 ♖b6 10.a5

♖xb2 11. ♕c3

9.a5 ♖b4+

10.c3 ♖c4

11. ♘c7+

و به دنبال آن با 12.b3، وزیر سیاه گرفته

می‌شود.

دفاع فیلیدور

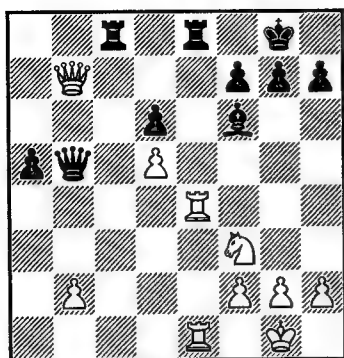
ک. توره - ا. آدامس

۱۹۲۵

این بازی، به ویژه از آن جهت انتخاب شده

است که ترکیب پایانی آن منحصر و شگفت‌انگیز

با این وصف، معجزه می‌رود که اتفاق بیفتد.



دفاع فیلدور

نایدورف - گریف

۱۹۷۶

1.e4 e5

2.♘f3 d6

3.d4 ♘f6

اندیشه این حرکت که هجوم بر پیاده مرکزی

سفید را مدنظر دارد، از نیمزوویچ است.

4.♘c3

راه دیگر ادامه بازی چنین است:

4.dxe5 ♘xe4 5.♙d5 ♘c5

6.♙g5! ♙e7 7.exd6 سپس 8.♘c3

وضعیت کمی به سود سفید است.

4. ... ♘bd7

5.♙c4 ♙e7

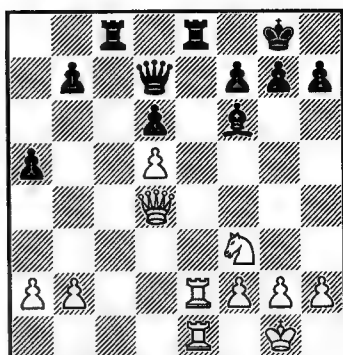
حرکت 5...c6 غلط است زیرا:

6.dxe5! ♘xe5 (6...dxe5 7.♘g5)

7.♘xe5 dxe5 8.♙f7+ الخ

6.0-0 0-0

7.♙e2



18.♙g4!! ♙b5

واضح است که بعد از:

18. ... ♙xg4 19.♙xe8+

شاه سیاه مات خواهد شد.

19.♙c4!!

نه وزیر و نه رخ سیاه نمی‌توانند وزیر سفید را

بگیرند.

19. ... ♙d7

20.♙c7! ♙b5

همچنان همان ماجرا

20. ... ♙d8 21.♙xc8

21.a4 ♙xa4

22.♙e4!! ♙b5

22. ... ♙xe4 23.♙xc8+

23.♙b7!

سیاه از بازی دست می‌کشد.

(شکل ۴۴)

وزیر سیاه جایی برای عقب‌نشینی ندارد. اگر:

23. ... ♙b8 24.♙xb5

14. ♖c1

♘c5

15. ♖a2

d5

سرانجام سیاه موفق می‌شود، پیاده وزیر را پیش براند. اما تصمیم حریف در برابر این حرکت سیاه از قبل گرفته شده است.

16. f4

روشن است که حرکت 16. ex d5 به علت پاسخ 16... ♘g4 غلط است.

16. ...

♘ed7

17. e5

♘b6

18. a5

♘d7

19. ♔h5

قصد سفید یورش به قلعه شاه حریف است و در این راه از پیاده a5 چشم می‌پوشد.

19. ...

♘e6

20. ♘f5

♔xa5

21. ♖f3

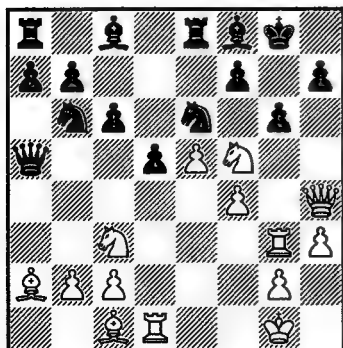
♘b6

منظور سیاه براه انداختن یک حمله متقابل در جناح وزیر، به امید کاستن از فشار سفید در جناح شاه است.

22. ♖g3

g6

23. ♔h4



۴۵

بعد از 7. ♖e1 بازی می‌تواند به طریق زیر تعقیب شود:

7. ♖e1 c6 8. a4! ♔c7 9. h3 h6
10. dxe5 dxe5 11. ♘h4 ♘c5!
12. ♘f5 ♖e6

دو طرف وضع برابر دارند.

7. ...

c6

این حرکت از 7... exd4 قویتر است. در حالت اخیر پس از 8. ♘xd4 اگر سیاه 8. ♖e8? بازی کند، می‌بازد. از این قرار:
9. ♖xf7+ ♔xf7 10. ♘e6! ♔xe6
11. ♔c4+ d5 12. exd5+ ♔f7 (12. ... ♔d6 13. ♘b5+ ♔e5 و مات در 14. ♖e1+ ♔f5 15. ♔d3+ و سپس 13. d6+ (دو حرکت بعد

8. a4

♔c7

9. h3

اجرای حرکت ♖e3 را تدارک می‌بیند.

9. ...

exd4

طرح سیاه آن است که قبل از اجرای حرکت آزادکننده d5، سوارهای خود را فعال سازد و به مقابله با سوارهای حریف بفرستد. اما بهتر بود کار معاوضه پیاده‌ها را که به موقع انجام نداده است به سفید واگذار می‌کرد.

10. ♘xd4

♖e8

11. ♖f4

♘e5

12. ♖b3

♘fd7

13. ♖ad1

♖f8

پشتیبانی از اسب e5 را افزایش می‌دهد تا اسب دیگر آزادی عمل پیدا کند.

از دست دادن سوار اجباری است.

36. ♖x6 ♘g7

37. ♖d4 ♗ad8

38. ♖c3 b5

99. ♖d7 ♗f8

40. ♔e7

سیاه از ادامه بازی صرفنظر می‌کند. به عنوان مثال:

40. ... ♔g8 41.e6 ♘xc3 42.bxc3

a5 43. ♔xd8

و متعاقب آن 44.e7 و سفید می‌برد.

دفاع پطروف

در این شروع بازی که از نقطه نظر تئوری کاملاً منطقی است، روش «حمله متقابل» به شکل ساده‌ای مشاهده می‌شود.

اندیشه استراتژیک این گشایش، توسط شطرنج‌بازان روس، پطروف و یانیش در قرن نوزدهم میلادی بررسی شده است.

سیاه به سرعت، اما به بهای بعضی ناامنی‌ها در وضعیت، قوای خود را گسترش می‌دهد و تمایل خود را به کسب ابتکار عمل نمایان می‌سازد.

در وضعهای قرینه‌ای که در این گشایش پدید می‌آید، سفید به خاطر همان یک حرکتی که پیش است، برتری بادوامی دارد. اما سیاه به کمک عملیات متقابل به ایجاد وضع برابر موفق می‌شود.

دفاع پطروف راه مناسبی برای دوری جستن

23. ... ♘a4?

این یک اشتباه مهلک است. هدف سیاه، ساده کردن وضع است. اما موفق نمی‌شود. لازم بود کار گسترش قوا با ♘d7... 23 و بعد ♗ad8... 24 دنبال می‌شد

24. ♗d5!!

یک قربانی مؤثر رخ که پذیرفتن آن مات را به دنبال دارد:

24. ... ♘d5? 25. ♘d5 ♖g7

26. ♘f6+ ♖xf6 27. ♔xf6 ♗c7

28. ♖e6

و مات در حرکت بعد.

24. ... ♔b6+

25. ♖e3 ♔b4

از آمدن اسب سفید به خانه e4 به قصد ♘f6+ جلوگیری می‌کند.

26. ♗b5! ♘c3

اگر سیاه ♗b5... 26 بازی کند، جواب سفید ♘d5... 27 خواهد بود.

27. ♗b4 ♘e2+

28. ♔h2 ♘g3

29. ♔g3 ♖b4

آتش درگیری فرو نشسته است. اما سفید همچنان ابتکار عمل را در دست دارد.

30. ♘h6+ ♔h8

31. f5! ♘d8

32. ♗g6 ♗g6

33. ♔f4 ♖f8

34. ♘f7+ ♘f7

35. ♔xf7 ♖e6

می‌انجامد:

3. ... ♖xe4 4. ♔e2 ♔e7 5. ♔xe4
d6 6. d4

و اگر سیاه برای ندادن پیاده بکوشد، آن

وقت:

6. ... f6 7. ♘c3

(این حرکت که آیه ابداع کرده، از حرکت

7f4 قویتر است.)

7. ... dxe5 8. ♘d5! ♔d6 9. dxe5
fxe5 10. ♕f4 ♘d7 11. o-o-o ♕e7
12. ♕c4! exf4 13. ♖he1! الخ

4. ♘f3

♘xe4

5. d4

لاسکر به جای حرکت بالا ادامه 5. ♔e2 را

معمول کرده است. و این راه بعداً تحت عنوان

روش اختصار آورده می‌شود.

حرکت متن که جسورانه‌تر است از ورود به

روش اختصار که غالباً به نتیجه مساوی

می‌انجامد، خودداری می‌کند.

5. ...

d5

سیاه می‌کوشد اسب خود را در خانه مرکزی

نگاه دارد:

6. ♕d3

♕d6?

7. o-o

o-o

8. c4

سفید می‌کوشد پیاده حامی ♘e4 را از

میان بردارد.

8. ...

♕g4

این حرکت که به مارشال تعلق دارد با قربانی

پیاده همراه است. اگر سیاه 8...c6 بازی می‌کرد

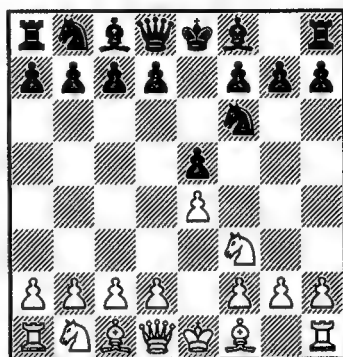
از ورود به انواع گشایشهایی است که سفید می‌تواند بعد از e4 انتخاب کند. این گشایش برای نخستین بار در سال ۱۹۶۹ به توسط بطروسیان در مسابقات قهرمانی جهان بازی شده است و در سالهای بعد نیز بعضی از استادان بزرگ شطرنج، آن را در مسابقات بین‌المللی بکار برده‌اند.

1. e4

e5

2. ♘f3

♘f6



۴۶

صرفنظر از انتخاب راههایی که به سایر

گشایشها کشیده می‌شود (مثل 3. ♘c3 ♘c6 یا 3. ♘c3 ♕b4)

اگر سفید می‌خواهد جستجوگر یک برتری اطمینان‌بخش باشد، فقط

دو امکان را در اختیار دارد: یکی 3. ♘xe5 و دیگری 3. d4

دو امکان را در اختیار دارد: یکی 3. ♘xe5 و دیگری 3. d4

اینک به شرح این دفاع می‌پردازیم:

راه اول

3. ♘xe5

d6

بهترین حرکت سیاه همین است. حال آنکه

3... ♘xe4 دست‌کم به از دست دادن یک پیاده

دو سوار زیر ضربه بود.

17. ♖g5 ♙×e6

18. ♖×e6 ♜h4

19. ♚b3!

سفید به برتری قاطعی رسیده است.

سیاه قربانی پیاده داده اما به نتیجه مطلوب

نرسیده است. حالا راه بالا را از حرکت ششم

سیاه از سر می گیریم:

6. ... ♙e7!

۴۷



7. o-o

حرکت 7.c4 ناپهنگام است. مثال:

7.c4 ♙b4+! 8. ♖d2 o-o! 9. o-o

♙×d2 10. ♙×d2 ♙g4 11. ♙f4

♖c6 12. ♚e1 ♖×d4 13. ♙×e4

dx4 14. ♚×d4 exf3=

7. ... ♖c6!

این حرکت، گشایش انتخابی سیاه را دوباره

اعتبار بخشیده است. ادامه آن را یانیش بررسی

کرده است.

I

8.c4

♖b4

ادامه آن چنین می بود:

8. ...c6 (8... ♙e6 9. ♖c3) 9. ♚e1

♖f6 10. ♙g5

وضع سفید بهتر است.

9.c×d5

f5

10.h3

حرکت 10. ♚e1 خطای محض است:

10. ♚e1 ♙×h2+! 11. ♚×h2 ♖×f2

12. ♚e2 ♖×d3 13. ♚×d3 ♙×f3

چنان که مشاهده می شود، سیاه به برتری

بارزی رسیده است اگر سفید 14. ♚×f3

کند، سیاه پس از ♚h4+ رخ e1 را خواهد

گرفت.

10. ...

♙h5

11. ♖c3

سفید همواره اندیشه خلاص شدن از ♖e4

را دنبال می کند.

11. ...

♖d7

سیاه برای گشوده شدن ستون f یک پیاده

دیگر قربانی می دهد.

12. ♖×e4

f×e4

13. ♙×e4

♖f6

14. ♙f5!

سفید به طور غیرمستقیم از پیاده d5 دفاع

می کند. چون می تواند حرکت 14... ♖×d5

حریف را با 15... ♙e6+ پاسخ بدهد.

14. ...

♚h8

15.g4!

♖×d5

سیاه یک پیاده را پس می گیرد.

16. ♙e6

♙f7

11. ♔xf3 ♔xd5 9. ♕e2 ♕e6
 12. ♔g3 10. ♖c3 o-o
 12. ♔xd5 ♖xd5 13. ♕e4 o-o-o 11. ♕e3
 14. ♖c3 ♕b4= 11.cxd5 ♖xc3 12.bxc3 ♖xd5
 13. ♔c2 c5 14.c4 ♖b4=

لیوبویویچ - تال ۱۹۸۴

12. ... ♔xd4
 13. ♖c3 o-o
 14. ♖b5 ♔g4

این راه بازی در سال ۱۹۸۴ بین ساکس و یوسوف در شهر تسالونیک یونان انجام شده است و طرفین وضع یکسان دارند.

لیوبویویچ - سیراوان ۱۹۸۶

11. ... f5
 11. ... ♕f6 12. ♖xe4 dxex4 13. ♖e1
 c6 14. ♔b3 ♔e7 15.a3 ♖a6
 16. ♖c2

سفید کمی بهتر است.

لیوبویویچ - کاریوف ۱۹۸۶

- 12.a3 ♖xc3
 13.bxc3 ♖c6
 14. ♔a4 f4
 15. ♕c1 ♔h8
 16. ♖b1 ♖b8
 17. ♖e1

سفید اندکی بهتر است.

روش اختصار

- 1.e4e5 2. ♖f3 ♖f6 ♖xe5 d6
 4. ♖f3 ♖xe4
 5. ♔e2

حرکت 5. ♔e2 برای سفید برتری ایجاد نمی‌کند. هرچند لاسکر و کاپابلانکا از این راه موفقیت‌هایی بدست آورده‌اند، اما نباید چنین پنداشت که موفقیت آنان دفاع بطروف را رد می‌کند. دلیل موفقیت این دو قهرمان سابق جهان آن بوده است که در ادامه بازی نسبت به حریف خود توانایی بیشتری نشان داده‌اند. به هرحال سیاه قادر است با اجرای یک بازی صحیح همه‌گونه شانس تساوی را در اختیار بگیرد.

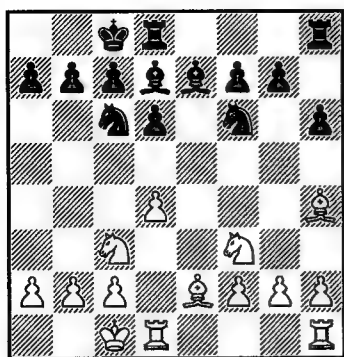
II

8. ♖e1 ♔g4!
 8. ... ♕f5 9.c4 o-o 10. ♖c3 ♖xc3
 11.bxc3

سفید بهتر است.

- 9.c4 ♖f6!
 10.cxd5 ♕xf3

۴۸



در وضع بالا نمی‌توان از نوعی برتری سفید

صحت کرد. مثال:

13. ♖c4 (13. ♜he1 ♜de8
14. ♖c4 ♞d8!) 13. ... ♜hf8
14. ♜he1 ♜de8 الخ

راه دوم

1.e4e5 2.♞f3 ♞f6

3.d4

این راه بازی به روش اشتاینیتز معروف است. سفید به جای رفت و آمد اسب، بلافاصله به مرکز می‌تازد. اما این راه فقط نتیجه تساوی به بار می‌آورد. جا دارد خاطرنشان شود که در برابر حرکت 3... ♖c4 سیاه 3... ♞c6 بازی «دفاع دو اسب» وارد شود و از اجرای حرکت 3... ♞x4 که موجب پیچیدگی وضع می‌شود خودداری نماید.

3. ...

♞x4

4. ♖d3

5. ...

♞e7

6.d3

6. ♞c3 ♞xc3 7.dxc3 ♖g4 8. ♖e3

الخ

6. ...

♞f6

7. ♖g5

لاسکر و کاپابلانکا آغاز بازی بالا را این‌طور

رشد و تغییر داده‌اند:

7. ...

♞xe2

این ساده‌ترین حرکت است.

7. ... ♖e6 8. ♞c3 h6 9. ♖h4
♞bd7 10.o-o-o o-o-o 11.d4 d5!
12.♞d2= (12. ♞e5 ♞xe5!
13.dxe5 ♞b4! 14.g3g5

وضع سیاه بهتر است.

8. ♖xe2

♖e7

9. ♞c3

♖d7

از اجرای حرکت 10. ♞b5 جلوگیری

می‌کند

9. ...c6! 10.o-o-o ♞a6 11. ♜he1
♞c7 12. ♖f1 ♞e6 13. ♖d2
♖d7=

اسپاسکی - پطروسیان مسابقه قهرمانی

جهان ۱۹۶۹

10.o-o-o

♞c6

11.d4

h6

12. ♖h4

o-o-o

9.fxe5

♞xd4

9...f5 در این حال و همچنین در حالت
وضع دو طرف یکسان است.

4.dxe5d5 5.♞bd2 ♞xd2

6.♙xd2 ♙e7 7.♙f4 c5

8.c3 ♞c6 9.♙d3 ♙e6=

شورت - سیراوان ۱۹۸۶

آلخین - الکساندر هاستینگ ۱۹۳۴

3) 8.♞xc6!?

bxc6

9.c5

♙e7

10.♞d2

♙f6!

سیاه متقابلاً بازی رضایت بخشی دارد.

10. ... ♙f5 11.♞f3 ♙g4=

دفاع پطروف

سالوف - شورت

سال ۱۹۸۹

4. ...

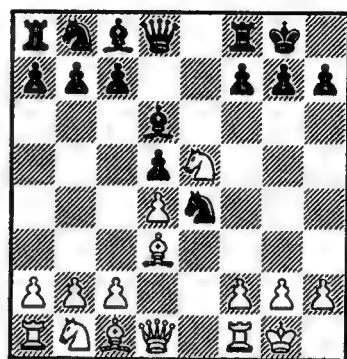
d5

5.♞xe5

♙d6

6.0-0

0-0



7.c4

سفید به پیاده حامی اسب یورش می برد.

7. ...

♞c6!

از ادامه قدیمی 7...c6 قویتر است.

1) 8.cxd5

♞xd4

9.♙xe4

♙xe5

10.f4

10. ♙xh7+? ♙xh7 11.♙h5+

♙g8 12.♙xe5 ♞c2

سیاه تفاوت می گیرد.

10. ...

♙f6

11.♞c3

♙f5

تساوی وضع برقرار است.

2) 8.f4

♙xe5

راه دیگر ادامه بازی چنین است:

24.d5+

شاه سیاه مات می‌شود.

15. ♖e1!

سفید تا اینجا سه حرکت شایان تحسین انجام داده است. نتیجه این حرکات آشکار می‌سازد که در طرح سیاه ایرادی وجود دارد. برخلاف محاسبات سیاه، شاه سفید در وضعیتی که آسیب‌پذیر باشد قرار نخواهد گرفت.

15. ... ♙f3

16. ♖xg3 ♙h2+

17. ♖f1 ♘c6

18. ♖xh5

وضع بازی را ارزیابی می‌کنیم. سفید بر مرکز نظارت دارد. دارای دو فیل است، که قلعه شاه حریف را نشانه گرفته‌اند. از جانب وزیر سیاه هیچ‌گونه خطر جدی متوجه شاه سفید نیست. زیرا هیچ یک از سوارهای سیاه توانایی حمایت از وزیر را ندارند. بنابراین سفید، دارای برتری مشخص است.

18. ... ♖ae8

19. ♕e3!

بهترین حرکت همین است. برعکس حرکت 19. ♖h5؟ خطای محض است. از این قرار:

19. ... ♖xh5+ 20. ♖xh5 ♙g1+ 21. ♖d2 g6

و اکنون برتری با سیاه است. حالا اگر سفید 22. ♖xg6 بازی کند، پاسخ سیاه 22... ♙f4+ خواهد بود.

19. ... g6

20.a3

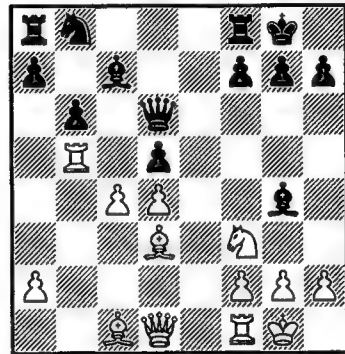
12. ... ♗d7 13.h3 (13. ♖xb7 ♗b6 13. ... ♕h5 14. ♖b5 ♗b6 15.c4 ♕xf3 16. ♖xf3 dxc4 17. ♕c2! ♖b8!?)

سیاه وضعیت قابل قبولی دارد.

13. ♖b5! ♕c7

13. ...a6 14. ♖xh2+ ♕xh2+ 15. ♗h2! ♕xd1 16. ♖xd8 ♖xd8 17. ♖xd1 سفید می‌برد.

14.c4 ♖d6



۵۰

سیاه با انتخاب ادامه زیر راه به جایی

نمی‌برد.

14. ...dxc4 15. ♕e4 a6 16. ♖g5 ♕xf3 17. ♖xf3 ♖a7 18. ♕xh7+! ♖xh7 19. ♖h3+ ♖g8 20. ♖h5 f6 21. ♕a3

سفید پیروز می‌شود. چون در این حال سیاه اگر 21... ♕d6 بازی کند، جواب سفید 22. ♖e1 خواهد بود و اگر 21... ♗d7 را اجرا کند، آن وقت به دنبال ادامه پایین:

22. ♖h8+ ♖f7 23. ♖h5+ ♖e6

مسابقه شطرنج قهرمانی ایالات متحده آمریکا را در سال ۱۹۸۶ نصیب کامران شیرازی (جوان با استعداد ایرانی) ساخته که با مهره‌های سفید در مقابل بوریس کوگان قهرمان آمریکا به پیروزی رسیده است.

1.e4 e5
2. ♘f3 ♘f6
3.d4 ♘x e4
4. ♕d3 d5
5. ♘x e5 ♘d7
6. ♘x d7 ♕x d7

زمانی برداشت آن بود که حرکت 5.. ♘d7 ضعیف است. زیر بعد از جواب 6. ♕e2 وضع به سود سفید خواهد شد. اما در سال ۱۹۸۰ در بازی میان کارپوت و هورت که در شهر آمستردام هلند انجام شد، پس از حرکت 6. ♕e2 این چنین ادامه پیدا کرد:

6. ... ♕e7 7. ♕x e4 d x e4 8. ♕f4 ♘x e5 9. ♕x e5 ♕f5 10. ♘c3 0-0-0

نتیجه برای سیاه کاملاً مناسب است.

7. 0-0 ♕f6!?
8. ♘c3 ♕x d4
9. ♕h5!?

حرکت 7... ♕f6 سیاه که پاسخهای سفید را محدود می‌سازد، ممکن است نسبت به بازی 7... ♕h4 بهتر باشد. به شرط آنکه پس از 8. ♘c3 این طور تعقیب شود:

8. ... ♘x c3 9. b x c3 0-0-0
اما بازی ماجراجویانه 8... ♕x d4 سیاه،

از حرکت b4... 20 جلوگیری می‌کند.

20. ... ♔h1+
21. ♔e2 ♔h4
22.g4!

اثر کیش نابجای وزیر سیاه، فقط ائتلاف یک «زمان» است که سفید به طرز قابل ملاحظه از آن بهره‌برداری می‌کند و هجوم قاطعی را بر مواضع حریف به راه می‌اندازد.

22. ... f5
23. ♔d7 f4
23. ... f x g4 24. ♕x c6 ♕x f2+
25. ♕d1 ♔x e3 26. ♕d5+ ♔h8
27. ♔x h7!! ♕x h7 28. ♕h5+

مات در دو حرکت بعد برقرار می‌شود.

24. ♔h1 ♕f6

اگر وزیر سیاه به خانه g5 عقب‌نشینی کند، ادامه بازی به طریق زیر خواهد بود:

24. ... ♕g5 25. ♔1 x h7 ♘x d4+
26. ♕d1

و سفید می‌برد.

25. ♕d5+ ♔e6

25. ... ♕e6 26. ♔1 x h7 الخ
26.g5! ♘x d4+
17. ♕d1

سیاه شکست خود را می‌پذیرد.

دفاع پتروف

بوریس کوگان - کامران شیرازی

بازی زیر جایزه نخست بازیهای درخشان

سیاه اگر $g5 \times g5$ 14... بازی کند، بعد از $15. \text{f}6 \times \text{d}7+$ یک سوار از دست می‌دهد.

$15. \text{f}6 \quad \text{g}8$

$16. \text{h}6+ \quad \text{e}8$

$17. \text{e}1+ \quad \text{e}6$

$18. \text{g}3 \quad \text{d}7$

پس از حرکت $18. \text{g}3$ سیاه نمی‌توانست با بازی $18... \text{ad}8$ به دفاع برخیزد. زیرا متعاقب:

$19. \text{f}5 \quad \text{d}1 \quad 20. \text{g}4 \quad \text{e}1+$

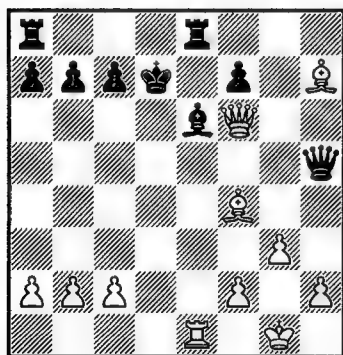
$21. \text{g}2 \quad \text{g}4 \quad 22. \text{g}5 \quad \text{d}7$

$23. \text{d}8+ \quad \text{c}6 \quad 24. \text{f}4$

او قادر به پایداری نبود.

$19. \text{h}7 \quad \text{ge}8$

$20. \text{f}4 \quad \text{h}5$



۵۱

بر اثر حرکت $19. \text{h}7$ سیاه یک پیاده داده است اما کار به همین جا خاتمه نمی‌یابد. حالا بعد از $20. \text{f}4$ هجوم سفید بی‌وقفه ادامه پیدا می‌کند.

$21. \text{c}3! \quad \text{e}7$

این امکان را به سفید می‌دهد که یک پیاده فدا سازد و حرکت $9. \text{h}5$ را انجام دهد.

$9. \dots \quad \text{f}6$

سیاه هنوز این فرصت را داشت که از سر احتیاط $9... \text{o-o-o}$ بازی کند و پس از آن در برابر حرکت $10. \text{e}3$ حریف با $10... \text{f}6$ پاسخ مناسب بدهد و در قبال بازی $10. \text{d}5$ به طریق زیر جواب بگوید:

$10. \dots \quad \text{d}5 \quad 11. \text{d}5 \quad \text{c}5$

اما او به طرزی مخاطره‌آمیز می‌کوشد پیاده‌ی به غنیمت گرفته‌شده را حفظ کند.

$10. \text{e}1+ \quad \text{e}7$

$11. \text{g}5 \quad \text{g}4?$

این حرکت غلط است و به جای آن لازم بود، حرکت $11... \text{e}6!$ انجام پذیرد که ادامه آن می‌توانست به شرح زیر باشد:

$12. \text{b}5 \quad \text{b}6 \quad 13. \text{g}7 \quad \text{g}8$

$14. \text{h}6 \quad \text{a}6 \quad 15. \text{c}3 \quad \text{o-o-o}$

در آن حال وضعی پیچیده با امکانات متقابل، پیش روی طرفین بازی قرار می‌گرفت.

سیاه با اجرای حرکت نادرست $11... \text{g}4?$ ظاهراً یک پایان بازی بی‌خطر را - در پی معاوضه وزیرها - جستجو می‌کند. ضمن آنکه متوجه دام زیر نیز می‌باشد:

الخ $12. \text{e}5 \quad \text{o-o-o} \quad 13. \text{e}7? \quad \text{e}8$

اما او از ضربت درهم شکننده آینده حریف غافل مانده و یا آن را دست‌کم گرفته است.

$12. \text{e}7+! \quad \text{e}7$

$13. \text{d}5+ \quad \text{f}8$

$14. \text{f}6 \quad \text{g}6$

25. ♙g5!

f6

25. ... ♜e8? 26. ♜d1+ ♙d5

27. ♙x d5 ♝x d5 28. ♙x d5+ ♚c7

29. ♙d6#

26. ♙d4+

♙e8

27. ♙x f6

♜8c7

28. ♜x e6!

♙x e6

اگر سیاه 28... ♜x e6 ♜x e6

به قرار زیر خواهد بود:

29. ♙h5+ ♙x h5 (29... ♚d7

30. ♙d8#) 30. ♙x e6+ ♙f8

31. ♙h6+ ♜g7 32. ♙f6+

سفید می برد.

29. ♙h5+

♙d7

30. ♙g4!

سیاه ادامه بازی را رها می سازد.

سیاه اگر 21... c6 بازی کند با جواب قاطع 22. ♙b4 مواجه می شود که با تهدید دوجانبه 23. ♙d6+ و 23. ♙x b7+ همراه است و اگر حرکت 21... ♜ac8 را انجام دهد با بازی 22. ♙e4 سفید روبرو می شود و به هرحال برای محافظت از شاه سیاه بی پناه و مانده در وسط میدان کارزار دفاع کارسازی به اختیار ندارد.

22. ♙e4

c6

23. ♙f3!

♙h3

جواب به حرکت 23. ♙f3 سفید با استفاده از بازی 23... ♙b5 میسر نیست. زیر با ادامه زیر:

24. ♜d1+ ♙d5 25. a4! ♙x a4

26. ♙x d5 ♝x d5 27. ♜x d5+

مات در حرکت بعد تحمیل می شود.

24. ♙c5

Tc8

گامبی‌ها

گامبی‌ها که به منظور امکان هجوم بر مواضع حریف بازی می‌شوند، طبعاً با قربانی یک یا چند پیاده (و در موارد استثنایی یک سوار) همراه هستند. به تدریج، این نکته مسلم شده است که گامبی‌ها عموماً بعد از 1.e4e5 اجرا می‌شوند. گامبی‌ها دارای سه وجه مشترک هستند:

(۱) حمله‌ی هدایت‌شده بر آسیب‌پذیرترین پیاده سیاه یعنی خانه f7
(۲) اگر سیاه بخواهد، نیروی بدست آمده را حفظ کند، باید تأخیر در کار گسترش قوای خود را متحمل شود.

(۳) بهترین روش مقابله با یک گامبی، پذیرفتن قربانی و سپس متمرکز ساختن ذهن بر روی تسریع در امر گسترش قوا و توجه به لزوم پس دادن به موقع نیروی بدست آمده است. از آن طرف، سیاه مخصوصاً باید جستجوگر اجرای هر چه زودتر حرکت d5... باشد.

جبرانی که سفید، در بهترین حالات برای پیاده قربانی شده دارد، تسلط بر مرکز و در بعضی موارد، گسترش خیلی سریع و یا بسیار مؤثر سوارهاست.

بیرون از این ایده‌های اساسی، دلایل استراتژیک چیز بیشتری به ما نمی‌آموزند. آنچه که باقی می‌ماند مسائل تاکتیکی و کاربرد تدریجی آنهاست. هرچند هر گامبی، چه در حمله و چه در دفاع، ایده‌های خاص خود را دارد.

در عمل سودمند است که سفید از خود سؤال کند، آیا حمله‌ای که به آن مبادرت کرده است می‌تواند به قدر کافی موجب برتری او در ازای نیروی از دست رفته باشد؟ در پایان این مبحث لازم است خاطرنشان شود که اگر امروزه گامبی‌ها در مسابقات مهم دیده نمی‌شوند، بیشتر به دلیل آن است که بعد از دوران آندرسن و مورفی، تکنیک تدافعی سیاه، به طور چشمگیری بهبود یافته است.

پذیرفتن گامبی

گامبی اسکاتلندی

4. ... dxc3
1) 5. dxc3 b4
6. e4 d6
6. ... f6 7. e5 d5 8. exf6 dxc4
9. dxd8+

1. e4 e5
2. f3 c6
3. d4 exd4
4. c3

این بازی سفید، گامبی اسکاتلندی نامیده می‌شود.

وضع سفید بهتر است.

7.0-0

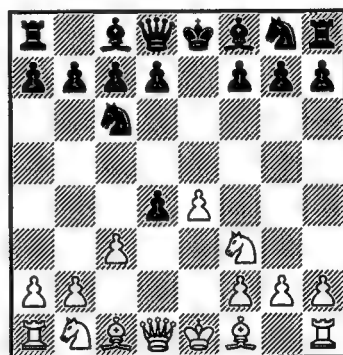
7. b3 xc3+ 8. bxc3 d7
9. c2 f6 10. o-o o-o

سفید برای پیاده قربانی جبرانی کافی ندارد.

7. ... xc3
8. bxc3 e6
9. xe6 fe6
10. b3 d7
11. b7 b8
12. a6 ge7

وضع طرفین برابر است.

2) 5. e4 cx2
6. e2 b4+
7. c3 f6
8. c2 d6
9. o-o-o o-o



۵۲

اگر سفید به جای 4. c3 حرکت 4. e4 را بازی کند، سیاه می‌تواند با 4... f6 جواب بدهد و شروع بازی به راه دفاع دو اسب در می‌آید.

برای سفید این راه بازی کمی نویدبخش است. هرچند که سیاه می‌تواند واهمه‌ای نداشته باشد.

پذیرفتن گامبی

10.e5 ♘g4
11. ♘d5

با شانسهای حمله برای سفید.

پذیرفتن گامبی

3. ... dxc3

3. ...d3 4. ♙x d3 ♙c5 6. ♘f3 d6
6. ♚c2 ♘c6

بازی سیاه قابل قبول است.

1) 4. ♙c4

این حرکت سفید، چنان که خواهیم دید، امتیاز را به سیاه واگذار می‌کند. بازی بهتر سفید 4. ♘x c3 است که در پایین خواهد آمد.

4. ... cxb2

5. ♙xb2

سیاه از راه زیر، ساده شدن بازی را - در وضعی که مطلوب اوست - به حریف تحمیل می‌کند.

4. ... d5!

بازی 4...d6 هم حرکت دفاعی

اطمینان بخشی است.

5.exd5 ♙xd5

6.cxd4 ♙b4+

7. ♘c3 ♙g4

8. ♙e2 ♙xf3

9. ♙xf3 ♚c4

10. ♙xc6+

10. ♚b3 ♙xb3 11. axb3 ♘ge7

0-0=

10. ... bxc6

11. ♙e2+ ♙xe2

12. ♙xe2 0-0-0

طرفین وضعیت برابر دارند.

گامبی دانمارکی

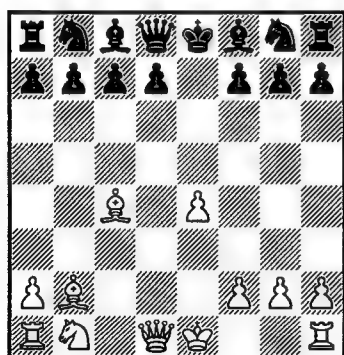
1.e4e5 2.d4 exd4 3.c3

این شروع بازی از آن جهت گامبی دانمارکی نامیده شده است که در قرن نوزدهم به توسط عده‌ای از شطرنج‌بازان دانمارکی از جمله یک نفر قاضی موسوم به بلاکن اشتاینر مورد بررسی قرار گرفته است.

5. ... d5!

6. ♙xd5

اگر سفید exd5 بازی کند، قطر مهم a2-g8 بسته می‌شود و سیاه می‌تواند بدون دردسر، سوارهای خود را وارد بازی کند.



10.e5

h6

6. ...

f6!

11. f3

e7

قصد سیاه معاوضه این اسب با d5 است.

12.o-o

7. x7+

به عقیده لاسکر، شانس دو طرف برابر است.

وزیر سیاه را می‌گیرد. اما شادی او دیری

نمی‌پاید.

نپذیرفتن گامبی

7. ...

f7

3. ...

d5!

8. x8

b4+

این همان حرکت خوبی است که سیاه باید

این حرکت همچون آب سرد، هیجان حریف

را فرو می‌نشاند.

انجام دهد.

9. d2

4.exd5

در غیر این صورت، سفید یک سوار از دست

می‌دهد.

در واقع این حرکت سفید، اجباری است.

1) 4. ...

x5

9. ...

x2+

5.cxd4

c6

10. x2

c5!

6. f3

g4

11. gf3

d8

ضمن گسترش یک سوار، به پیاده وزیر فشار

سیاه به وضوح برتری دارد. در این وضعیت

وارد می‌سازد.

فزونی پیاده‌ها در جناح وزیر از تفوق پیاده‌ها در

جناح شاه مهمتر است و در پایان بازی، پیاده‌ها

می‌توانند به سرعت پیشروی را آغاز کنند.

7. c3

b4

8. e2

تساوی وضع برقرار است.

2) 4. x3

2) 4. ...

f6

در این راه بازی که سفید فقط یک پیاده را

5. f3

قربانی می‌کند و همچنین در حالتی که سیاه

5.cxd4 6. d2 x2+

پیاده دوم حریف را نگیرد، باید کاملاً مراقب باشد

7. x2 o-o=

که حصار قلعه شاهش ویران نشود.

5. ...

x5

4. ...

d6

6. x4

c6

5. c4

c6

7. b5

e7

6. f3

e6

8.o-o

o-o

7. xe6

xe6

9. x6

bxc6

8. b3

c8

10. e1

b7

9. g5

d8

آلخین در گامبی دانمارکی همیشه این حرکت را ترجیح می داد.


4. ... b4

حرکت 4...d6 بهتر است.

5. c4 e7

6. ge2

واضح است، سفید که در پی کسب «زمان» است خود را سرگرم دفاع از پیاده e4 نمی سازد.

6. ... f6

7. 0-0 0-0

8. g5

یک آچمزی ناخوشایند، خانه d5 ضعیف است.

8. ... e5

این حرکت سیاه بزودی رد می شود. حرکت 8...c6 بهتر بود.

9. xf6! f6

10. d5

یک حرکت طبیعی

10. ... d6

11. e5 c5

12. ac1 a5

13. a3!


یک سوار می گیرد.

13. ... xa3

14. bxa3

خوشبختانه سیاه بازی را واگذار نمی کند و ما را از ترکیب درخشان آخر این بازی محروم نمی سازد.

14. ... c6

11. a3 e8

12. c4 c5

13. d1 ab8

تفسیر این راه بازی از کرس است که در اینجا وضع دو همورد را برابر می داند. ساختار پیاده های سفید از پیاده های سیاه بهتر است. اما قدرت تحرک سوارهای سیاه بیشتر است. باید خاطرنشان شود که دغدغه خاطر سیاه در این راه بازی، سرعت بخشیدن به گسترش نیروهاست.

گامبی دانمارکی

سوپی کو - آلخین



۱۹۴۲

آلخین این بازی را در یک بازی همزمان با چشم بسته انجام داده است.

1. e4 e5

2. d4 exd4

3. c3

این حرکت در مقایسه با 3. xd4 c6 شانسهای بیشتری نصیب سفید می کند.

3. ... dxc3

سیاه با این حرکت یک پیاده می گیرد. اما در گسترش قوا عقب می افتد. یک ادامه خوب از این قرار است:

3. ... d5! 4. exd5 f6! 5. cxd4

b4+ 6. d2 xd2+ 7. xd2

الخ 0-0

4. xc3!

سیاه تسلیم می‌شود. زیرا با دو تهدید و
خشن زیر مواجه شده است:

1) 21. ♖×g7#

2) 21. ♖×h7+ ♔×h7 22. ♜h3#

اگر 20...h×g6 آنوقت 21. ♜h3# و اگر
20...f×g6 آنگاه:

21. ♜×g6+ h×g6 22. ♜h3#

این یکی از آخرین بازیهای آلمین بوده
است.

گامبی اونس

1.e4

e5

2. ♜f3

♜c6

3. ♙c4

♙c5

4.b4!?

این گامبی که در سال ۱۸۲۴ توسط کاپیتان
اونس (۱۸۷۲-۱۷۹۰) ابداع شده است، در اواسط
قرن نوزدهم یکی از گشایشهای اصلی به شمار
می‌آمد و در جدی‌ترین مسابقات بکار می‌رفت.
قهرمانان بزرگ آن قرن به ویژه مورفی، اشتاینیتز
و چیگورین، غالباً این شروع را بازی می‌کردند.
این گامبی هرچند امروزه از رواج افتاده است،
ولی به عقیده کِرس، هنوز هم می‌تواند مورد
توجه و بررسی قرار بگیرد.

پذیرفتن گامبی

(شکل ۵۶)

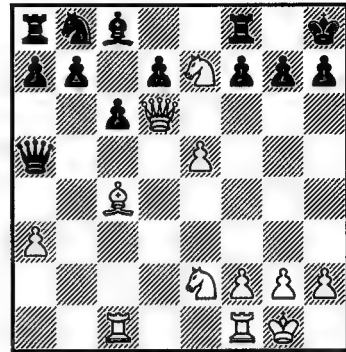
4. ...

♙×b4

15. ♜e7+

♔h8

16. ♖d6!



۵۴

یک اقدام نمونه‌وار برای ممانعت از گسترش
قوای حریف، تهدید سفید + 17. ♜g6 و
سپس + 8. ♖×f8 است.

16. ...

♔d8

رخ سیاه که پای‌بند دفاع از خانه f7 است
نمی‌تواند پست خود را ترک کند.

17. ♜d4

b6

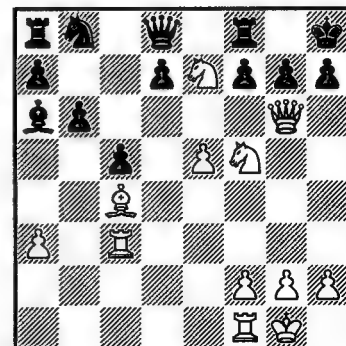
18. ♜c3!

c5

19. ♜f5

♙a6

20. ♖g6!!



۵۵

11. ♖a4 ♙e6 12. ♜b d2

برتری سفید اندک است.

6.d4

d6

6.o-o d6 7.d4 ♙b6

7. ♖b3!

این حمله دوگانه بر پیاده f7، در این وضعیت
قویترین حرکت است. ادامه پایین نتیجه شایان
توجهی نمی‌دهد:

7.dxe5 dxe5 8. ♖xd8+ ♜xd8

9. ♜xe5 ♙e6 الخ

در مورد 7. ♖a4، سیاه با 7...exd4 جواب
می‌دهد.

7. ...

♜d7!

از تهدید 8.d5 و سپس 9. ♖a4+

جلوگیری می‌کند.

8.dxe5

♙b6!

این بازی از ادامه 8...dxe5 به احتیاط
نزدیکتر است زیرا پس از حرکت فوق، سفید قلعه
می‌رود و سیاه را در برابر تهدید ♜d1 قرار
می‌دهد.

9.exd6

9. ♙b5 ♜ge7 10.o-o ♖g4

11.exd6 cxd6 12. ♙a3 ♙e6=

9. ...

♜a5

سیاه در همه حال می‌کوشد بازی را ساده
کند و به عبارت دیگر با استفاده از دوش آب
سرد، از شدت گرمای این مبارزه تن به تن بکاهد.

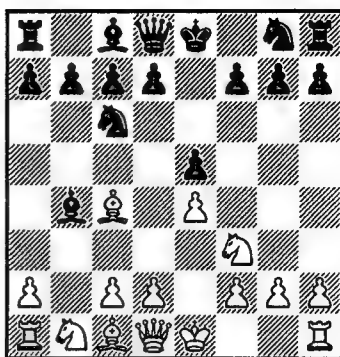
10. ♖b4

♜xc4

11. ♖xc4

♖xd6

وضع طرفین یکسان است.



۵۶

سفید برای تسریع در بسیج نیروها و ایجاد
خطوط باز یک پیاده را قربانی می‌دهد و غالباً
سیاه را برای رفتن به قلعه و گسترش عادی قوا با
مشکل مواجه می‌سازد.

نقشه صحیح سیاه آن است که پیاده را پس
بدهد و بکوشد، بازی به مرحله پایان بازی برسد
تا او بتواند از ساختار نامناسب پیاده‌های سفید
بهره‌برداری کند. در گامی اونس عوامل تاکتیکی
نقش اصلی را بازی می‌کند.

در این راه بازی، علاوه بر ایده‌های معمولی
فشار بر f7 و در تنگنا قرار دادن وضعیت سیاه،
دو ایده اضافی و جالب دیگر هم وجود دارد که
یکی استقرار یک مرکز نیرومند و دیگری ممانعت
از قلعه رفتن حریف با حرکت ♙a3 است.

5.c3

♙a5!

حرکت 5...c5 جایز نیست. چون فیل را
در معرض حمله d4 قرار می‌دهد و در مورد
حرکت 5...e7 نیز بازی این‌طور دنبال
می‌شود:

6.d4 ♜a5 7. ♙e2 d5 8.dxe5 dxe4

9. ♖a4+ c6 10. ♖xe4 ♖d5

9. ♖×a1 ♜d4
 10. ♜×d4 e×d4
 11. c3 ♜f6
 12. o-o o-o
 13. d3 d5
 14. e×d5 ♜×d5

برتری سفید، حداقل است.

گامبی اونس

لویس - مورفی

1. e4 e5
 2. ♜f3 ♜c6
 3. ♖c4 ♖c5
 4. b4

این حرکت بنیادی گامبی اونس است.

4. ... ♖b6

این حرکت به احتیاط نزدیک است.

5. o-o ♔e7

6. a4

با تهدید گرفتن فیل سیاه به روش زیر:

7. a5 ♖d4 8. c3

6. ... ♜×b4

سیاه باید 6...a6 بازی می‌کند.

7. a5 ♖c5

8. c3 ♜c6

9. d4 e×d4

10. c×d4

تسلط پیاده‌های سفید بر مرکز، کمبود پیاده

را به خوبی جبران می‌کند.

سیاه پیاده را حفظ نکرده اما وضعیتش مطمئن است.

نپذیرفتن گامبی

4. ... ♖b6



در وضعیت‌هایی که بعد از حرکت 4... ♖b6 حاصل می‌شود ایده‌هایی که سفید در پی تحقق آنهاست همان است که در بازی ایتالیایی مطرح است.

5. a4

5. b5?! ♜a5 6. ♜×e5? ♔f6

5. ... a6

6. ♖b2

اگر سفید 6. ♜c3 بازی کند سیاه می‌تواند

از راه زیر تساوی را برقرار سازد:

6. ... ♜f6 7. ♜d5 ♜×d5 8. e×d5

- ♜d4!

6. ... d6

7. b5 a×b5

8. a×b5 ♖×a1

و سفید می برد.

23. ... ♖h5

24.f6! ♜xg3+

25.hxg3 gxf6

26. ♔h6 ♜d7

27. ♔xf6

سیاه از بازی دست می کشد.

گامبی شاه

این شروع بازی در طول یک قرن و حتی بیشتر، زیاد بازی می شد. در آن زمان، سفید قصد داشت به بهای قربانی یک پیاده و گاه یک سوار مرکز را متصرف شود، سوارهای خود را سریعاً گسترش دهد، خطوط بازی را برای هجوم به شاه رقیب بگشاید و آن را مات کند.

از سوی دیگر تجربه سیاه چنین تکلیف می کند که گامبی را بپذیرد و سپس به موقع پیاده را پس بدهد.

این گشایش که بازیهای زنده و سرگرم کننده به وجود می آورد، برای مدتی مدید، رواج و مقبولیت عامه داشته است.

نخستین بررسیهای این آغاز بازی از مؤلفین قرن شانزدهم است که عموماً مختصر و سطحی و به ویژه اهمیت آن اندک بوده است. هر بازیکن می توانست به قدرت تخیل و نیروی تاکتیک خود اعتماد کند. اما امروزه برای آنکه این گونه بازی را به خصوص با مهره های سیاه بازی کنیم، لازم است راههای زیادی را فرا بگیریم.

اینک به شرح شاخه های گوناگون این گامبی

10. ... ♙b4

11. ♙e5!

قصد سفید آن است که یک پیاده دیگر قربانی بدهد و خطوط بیشتری را باز کند.

11. ... ♜xe5

12.dxe5 ♙xe5

13. ♙b3 ♙e7

13. ... ♙xa1 14. ♙b2

14. ♙b2 ♜f6

15. ♜c3 ♙xc3

16. ♙xc3 o-o

17. ♖ae1 ♜e8

18.f4 ♙c5+

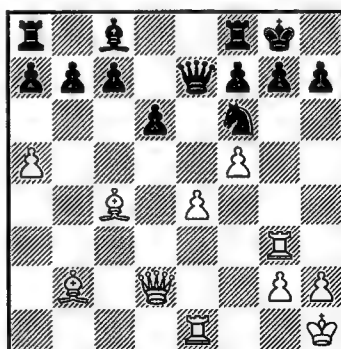
19. ♙h1 d6

20.f5 ♜f6

21. ♖f3 ♙e5

22. ♙d2 ♙e7

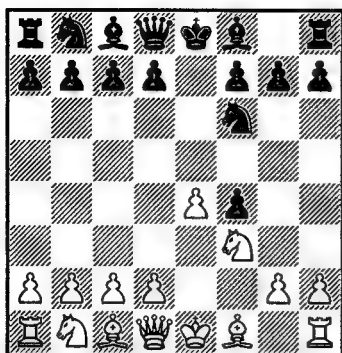
23. ♖g3



۵۸

تهدید سفید چنین است:

24. ♖xg7+ ♙xg7 25. ♙g5+ ♙h8 26. ♙f6+



6. ♕e2 g5) ♖x d5 6. ♖x d5

♔x d5 7. d4 ♕e7!

حالا گرفتن پیاده f4 اشتباه است، چون بعد

از ♕e4+ فیل سفید از دست می‌رود.

4. ... ♖h5

این اسب از پیاده f4 حمایت می‌کند و در

صورت لزوم با g6 حمایت می‌شود.

5. ♔e2

بعد از ادامه زیر چیزی عاید سفید نمی‌شود:

5. d4 d5 6. ♕d3 ♖c6 7. o-o g6

حرکت متن از کِرس است که آن را در برابر

آلخین در سال ۱۹۴۲ در سالزبورگ بازی کرده است.

5. ... ♕e7

6. d4 o-o

7. g4!

سفید یک پیاده کمتر از حریف دارد و باید

بازی را پیچیده کند.

7. ... f×g3 e.p.,

8. ♖c3

کرس به جای این حرکت که در بازی با

مبادرت می‌شود که صرفاً جنبه استراتژیک این گشایش را روشن می‌سازد.

1. e4

e5

2. f4

سفید با این حرکت یک پیاده قربانی می‌دهد

تا بر مرکز تسلط پیدا کند، گسترش بهتری داشته

باشد و پس از قلعه رفتن و گشودن ستون f با رخ

خود بر پیاده f7 فشار آورد.

عیب این گشایش، تضعیف قطر a7-g1 و

مسئله امنیت شاه سفید است یک فیل سیاه که

در خانه c5 جای بگیرد، گاهی قادر است، سفید

را از قلعه رفتن باز دارد. در عین حال چون قطر

e1-h4 هم باز است، سفید باید همیشه مراقب

کیشی باشد که ممکن است توسط وزیر سیاه از

خانه h4 داده شود.

سیاه می‌تواند بین پذیرفتن و نپذیرفتن

گامبی یکی را انتخاب کند.

اول - سیاه گامبی را می‌پذیرد

2. ...

exf4

گامبی اسب شاه

♖f3

سفید بدو از حرکت ♔h4 سیاه جلوگیری

می‌کند.

1) 3. ...

♖f6!

4. e5

ادامه زیر ثمری نمی‌دهد:

4. ♖c3 d5 5. exd5 (5. e5 ♖g4

آلخین اجرا کرده است چنین توصیه می‌کند: میان بردارد.

6.d4!

8. ♖g2! d6 9. h×g3 ♙g4 10. ♘h2

6. d×c6 ♘c6 7. d4 ♙g4

که نتیجه آن پیدایش وضع پیچیده‌ای

سیاه امکانات زیادی دارد.

خواهد بود.

6. ... ♙b4+

8. ... d5

6. ... c×d5 7. c5 ♘c6 8. ♙×f4 ♙e7

9. ♙d2

9. ♘c3 o-o=

سفید از حرکت پنجم رفتن به قلعه بزرگ را

در نظر گرفته است.

7. ♘c3 c×d5

9. ... ♘c6

8. ♙×f4 o-o

9. ♙d3 ♖e8+

10. o-o-o

10. ♙e5 ♘c6

11. o-o ♘×e5

12. ♘×e5 d×c4

13. ♙×c4 ♙e6

شانس طرفین، تقریباً برابر است.

سفید در کمال سرعت به گسترش می‌پردازد.

اما از حریف یک پیاده عقب است و قضاوت

درباره برتری یکی بر دیگری آسان نیست.

10. ... ♙g4

11. ♙e3 f6

وضع در کمال پیچیدگی است. سرانجام سیاه

پس از نبردی هیجان‌انگیز بازی را برده است.

2) 3. ... d5

4. e×d5 ♘f6

3) 3. ... g5

4. ♙c4 g4

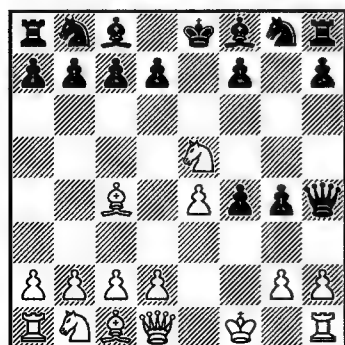
5. ♘e5 ♖h4+

6. ♙f1

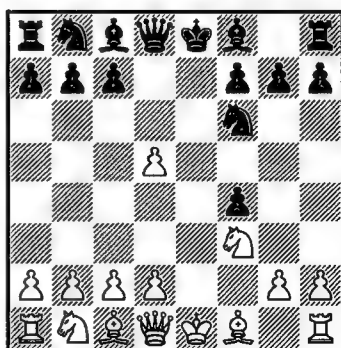
هرچند این راه بازی در درجه پایین اهمیت

قرار دارد، با این وصف، اشتاینیتز چندین بار در

مسابقه با آندرسن و زوکرتورت آن را بکار برده است.



۶۱



۶۰

5.c4 c6

سیاه می‌خواهد هرچه زودتر پیاده d5 را از

5. ... ♖g7 6. d4d6 7. ♜xg4 ♖xg4

8. ♚xg4 ♖xg4 9. c3 ♖e5

10. ♖xg4 ♜f6 11. ♚f3 ♜bd7=

حرکات 5...h5, 5...♚e7, 5...d5

5...c6 و بالاخره 5...d6 همگی موجب

برتری سفید می شود.

6.d4 d6

7. ♜d3 ♜xg4

8. ♖xg4 ♚e7

9. ♚e2 ♖g7

10. c3 ♖f5

11. ♜d2 ♜xg2

12. ♚xg2 ♚xg2

13. ♚xg2

به عقیده کرس، سفید در قبال کمبود پیاده،

جبران دارد.

بازی گامبی شاه

گامبی کیه زیرتسکی

فیشر - اسپاسکی

۱۹۶۰

1.e4 e5

2.f4 exf4

3. ♜f3 g5

فیشر در پایان این بازی اظهار داشته که

حرکت 3...d6 بهتر بوده است.

4.h4

در این راه بازی حرکت بالا منطقی ترین

طریق برای کسب نوعی برتری است.

6. ...

c6

7. ♜xf7

یک حرکت جالب ولی مشکوک 7. ♖xf7+

است.

7. ...

c5

8. ♚e1

g3

9. ♜xh8

f2

10. ♚d1

f6

11. d4

d5

12. exd5

g4

13. ♖e2

d4

سیاه بازی را می برد.

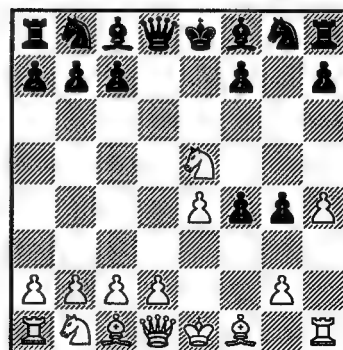
اقدام سیاه به دفاع از پیاده با g5، گامبی های

گوناگونی را در پی دارد که به یکایک آنها

می پردازیم.

گامبی کیه زیرتسکی

1.e4e5 2.f4exf4 3. ♜f3 g5



۶۲

4.h4

g4

5. ♜e5

f6

9. ...	♞xc3	4. ...	g4
10.bxc3	c5	5. ♞e5	♞f6
بی‌درنگ به تخریب مرکز سفید اقدام می‌کند.		5. ...h5 6. ♞c4 ♞h7 7.d4d6	
11. ♞e2	cxd4	8. ♞d3f3 9.gxf3 ♞e7 10. ♞e3	
12.o-o	♞c6	♞xh4+ 11. ♞d2 ♞g5 12.f4	
بعد از ادامه زیر، جناح شاه سیاه درهم می‌ریزد:		♞h6 13. ♞c3 ±	
12. ...h5 13. ♞g5 f6 14. ♞c1	و سپس	6.d4	
15. ♞f4		6. ♞c4d5 7.exd5 ♞g7	
13. ♞xg4	o-o	این حرکت سیاه به منزله یک حرکت جدید	
14. ♞xc8	♞axc8	به شمار می‌رود. حرکت قدیمی ♞d6...7 نیز	
15. ♞g4	f5	پذیرفتنی است.	
		در مورد سفید، بازی 6. ♞xg4 به سود او	
		نیست زیرا:	
برای آنکه دومین پیاده را هم بگیرد. اما این		6. ... ♞xe4 7.d3 ♞g3 8. ♞xf4	
کار باعث تضعیف جناح شاه سیاه می‌شود. حرکت		♞xh1 9. ♞e2+ (9. ♞g5 ♞e7	
بسیار ساده ♞h8...15 قوی‌تر است.		10. ♞e2 h5 11. ♞e5 f6!	
16. ♞g3	dxc3	9. (سیاه می‌برد ♞f7 ♞f7	
17. ♞ac1		... ♞e7 10. ♞f6+ ♞d8	
بعد از ادامه پایین سیاه ابتکار عمل را بدست		11. ♞xc7+ ♞xc7 12. ♞d5+ ♞d8	
می‌گیرد.		13. ♞xe7 ♞xe7	
17. ♞xd6 ♞f6 18. ♞f4 ♞g6		این بازی در سال ۱۸۵۸ بین مورفی و	
17. ...	♞h8	آندرسن بازی شده است و سیاه باید پیروز شود.	
حرکت ♞d7...17 هم خوب است و آن		6. ...	d6
وقت:		7. ♞d3	♞xe4
18. ♞xd6 ♞fe8 19. ♞c5 ♞f7	الخ	8. ♞xf4	♞g7
18. ♞h1		9. ♞c3	
به عقیده فیشر، در اینجا حرکت دقیق‌تر		سفید برای سرعت بخشیدن به گسترش	
18. ♞xd6	18. ♞xd6	نیروها، دادن پیاده را ناچیز می‌شمارد. اما فیشر	
18. ... ♞f6 (18... ♞g8 19. ♞e5!)		معتقد است که سفید از این پس قادر به جبران	
19. ♞e5 ♞xe5 20. ♞xe5		پیاده نخواهد بود.	

24. ♖×g3 (24. ♖e2 ♙d6) 24.

... ♗×g3

تهدید 25... ♗×d3 و سپس 26...c2

مطرح می‌شود و سفید که یک پیاده عقب است با آخر بازی مشکلی روبرو خواهد بود.

24. ♗f2

♙e7

25. ♗e4

♖g5

سیاه هنوز هم متوجه وضعیت مخاطره‌آمیز

خود نشده است. او می‌توانست با حرکت

26...♖d1+ به نتیجه هیچ بر هیچ رضایت

دهد. از این قرار:

25. ...♖d1+ 26. ♗e1 ♖g4 27.

♗e4 ♖d1+ 28. ♙h2 ♗c6 29.

♖b8+ ♗g8 30. ♖e5+ ♗g7

26. ♖d4!

♗cf8?

اینجا حرکت درست دفاعی سیاه

26... ♙f8 است و متعاقب حرکات ریز وضع

بازی به حالت مساوی در می‌آید:

27. ♖×a7 (27. ♗e5 ♙c5

28. ♗f7+ ♙g8 29. ♗×g5 ♙×d4

30. ♗×d4 ♗×g5) 27. ... ♙d6=

27. ♗e5!

♗d8

28. ♖e4

♖h4

29. ♗f4

سیاه پیروزی حریف را می‌پذیرد. زیرا از

دست دادن یک سوار اجباری است.

گامبی آلگئر

1.e4e5 2.f4 exf4 3. ♗f3g5 4.h4g4

در مقایسه با راه اصلی، سفید حرف بیشتری

برای گفتن دارد.

18. ...

♗g8

حرکت 18...d5 پس از 19. ♗c5 برای

سیاه ایجاد مشکل می‌کند.

19. ♙×d6

♙f8!

این بازی، حرکت کلیدی بازی سیاه است.

19. ... ♙d4 20. ♖h2 ♗g4

21. ♙e5!+ ♖g8 (21... ♙×e5

22. ♗×e5 ♗×h4 23. ♗f7+)

22. ♙g3

20. ♙e5+

♗×e5

21. ♖×e5+

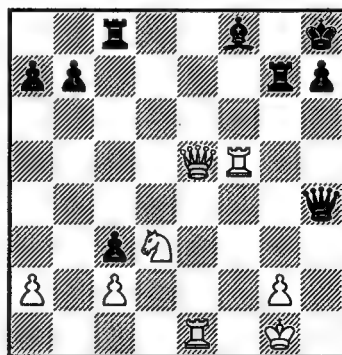
♗g7!

حالا پیاده h4 محکوم به فنا می‌باشد.

22. ♗×f5

♖×h4+

23. ♖g1



۶۳

23. ...

♖g4?

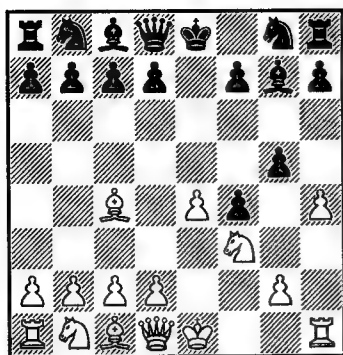
سیاه بدون آنکه خطر پنهانی را درک کند،

اندیشه خود را که سازمان دادن و هجوم بر روی

ستون است، دنبال می‌کند. بازی صحیح سیاه

حرکت 23... ♖g3! است و پس از:

۶۵



5. o-o d6 6. d4h6 7. c3 (7. ♖c3 ♗c6!) 7. ... ♗e7 8. g3 ♕h3 9. ♜e1 f×g3 10. h×g3 ♗c6

وضع سیاه بهتر است.

5. ... h6

6. d4 d6

7. h×g5

7. c3 ♗c6 8. ♜b3 ♕e7 9. o-o ♗f6

وضع به سود سیاه است.

7. ... h×g5

8. ♜×h8 ♕×h8

9. ♗c3 c6

10. g3 g4

11. ♕×f4 g×f3

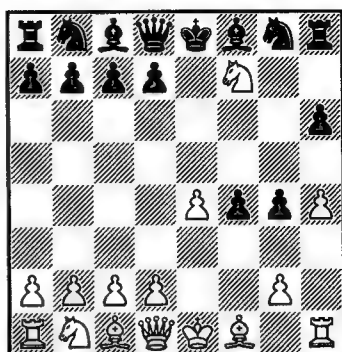
سفید در ازای کمبود نیرو شانس‌های حمله

دارد.

5. ♗g5

h6

6. ♗×f7



۶۶

6. ... ♕×f7

7. ♕c4+ d5

8. ♕×d5+ ♕g7

9. d4 f3!

10. g×f3 ♗f6

11. ♗c3 ♕b4

12. ♕c4 g×f3

13. ♜g1+ ♗g4

14. ♕×f3 ♕×h4+

15. ♜g3 ♜f8

16. ♕f4 ♕e7

سیاه برتری آشکاری دارد.

گامبی فیلیدور

گامبی موزیو

1. e4e5 2. f4e×f4 3. ♗f3 g5

4. ♕c4g4

1. e4e5 2. f4e×f4 3. ♗f3g5

4. ♕c4 ♕g7

5. h4

فشاری سنگین بر f7 وارد می‌آورد.

5.0-0

6. ... ♔f6!

گامبی موزیو همین است.

این حرکت بهترین حرکت دفاعی سیاه است.

7.e5! ♔xe5

8.d3 ♕h6!

9. ♖c3 ♜e7

تهدید زیر را برطرف می‌سازد:

10. ♕xf4 ♕xf4 11. ♖ae1

10. ♕d2 ♜bc6

11. ♖ae1 ♔f5!

12. ♜d5!

این حرکت از ادامه پایین قوی‌تر است:

12. ♖e4 o-o! 13. ♕xf4 ♕g7

12. ... ♔d8

اولین نتیجه‌ای که حاصل شده، از قلعه

افتادن شاه سیاه است:

13. ♕c3!

این حرکت از راه ماک‌لئون که چیگورین و

زنوسکو بروفسکی بررسی و تکمیل کرده‌اند،

قوی‌تر است. راه ماک‌لئون چنین است:

13. ♕e2 ♕e6 (13. ... ♜xd5

14. ♕xd5 ♕xd5 15. ♕c3 ♕c5+

16. ♖h1 ♕g5 17. ♕xh8 ♕f8

18. ♕h5!) 14. ♕f3 ♕f5 15. ♕e2

♕e6

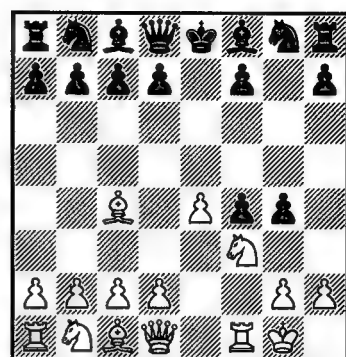
بازی به‌خاطر تکرار حرکات مساوی می‌شود.

13. ... ♖g8

14. ♖xe7 ♜xe7

15. ♕f6 ♕f8

16. ♕e2 ♕e6



۶۶

هنگامی که سیاه روش قدیمی g5 را برای دفاع از پیاده f4 بکار می‌گیرد، سفید با انتخاب این گامبی قدرت تهاجمی شدیدی پیدا می‌کند.

ادامه پایین قدرت کمتری دارد:

5. ♜c3 gxf3 6. ♕xf3 d6 7. o-o

♕e6!

این حرکت سیاه که به منظور قطع فشار

حریف بر خانه f7 بازی شده است، بر دیگر

حرکات رجحان دارد و در ادامه آن، راه زیر برای

سفید ثمری به بار نمی‌آورد:

8. ♕xe6 fxe6 9. ♕h5+ ♔d7

10. d4 ♕e7 11. ♕b5+ ♔c8

12. ♕xf4 ♕g7

و بازی سیاه بهتر است. کرس در راه بالا

حرکت گسترشی 8.d3 را برای سفید پیشنهاد

می‌کند.

5. ... gxf3

6. ♕xf3

سفید یک سوار از حریف عقب است. اما

17. ♔d2

عاید سیاه نمی‌سازد. بلکه فیل سیاه را در معرض خطر قرار می‌دهد.

برتری با سفید است.

1) 5. ♕f1 ♖f6

6.d4!

گامبی کونینگهام

این حرکت که کرس توصیه کرده است از حرکت متعارف e5 قویتر است.

اینک به شرح یک راه دفاعی بسیار قدیمی می‌پردازیم که رضایت خاطر سیاه را فراهم می‌سازد.

6. ... g5

7.h4! g4

اگر سیاه 7...h6 بازی کند، سفید با 8. ♗e5 به f7 حمله‌ور می‌شود.

1.e4e5 2.f4exf4 3. ♗f3

3. ... ♗e7!

8. ♗e5

حرکت بنیادی این گامبی است.

برتری با سفید است.

4. ♖c4

2) 5.g3? ♜g3

6.o-o ♜h2+

7. ♕h1 d5!

4. ♗c3 ♖h4+ 5. ♕e2 d5 6. ♗xd5 ♗f6 7. ♗xf6 ♔xf6 8.d4

اینک این سؤال مطرح است که آیا مرکز نیرومند سفید در مقایسه با شاه در معرض خطر او تا چه حد ارزشمند است.

8. ♖xd5 ♗f6

9. ♖xf7+ ♔xf7

9. ♗c3 ♗xd5 10. ♗xd5 ♖g4

برتری با سیاه است.

10. ♗xh4 ♜f8

سفید نمی‌تواند 11.e5 بازی کند. چون با جواب 11...♔d5+ روبرو می‌شود.

11. ♗f3 ♗h5

بازی سیاه بهتر است.

II

4. ... ♗f6!

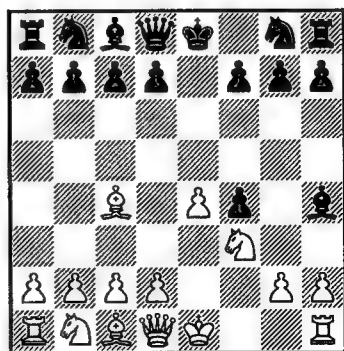
این یک حرکت جدید است که جایگزین

حرکت قدیمی ♖h4+ ... شده است.

حالا وضع فرق می‌کند و این حرکت، چیزی

I

4. ... ♖h4+



گامبی کونینکهام

اُوکلی - راون

۱۹۵۱

- | | |
|-------|------|
| 1.e4 | e5 |
| 2.f4 | exf4 |
| 3.♘f3 | ♙e7 |
| 4.♙c4 | ♘f6 |
| 5.e5 | ♘g4 |
| 6.o-o | ♘c6 |

از حرکت 6...d6 قویتر است.

7.d4

حرکت 7. ♖e1 با ادامه زیر رد می‌شود:

9. و سپس 8.d4 ♘xd4! 7. ... ♙c5+

... ♔h4

7. ... d5!

8.exd6.e.p.,

حرکت 8. ♙d3 با ادامه 9.c4 قابل توجه

است.

8. ... ♙xd6

سیاه موفق به دفاع از پیاده شده است،

بی‌آنکه با 5.g... جناح شاه خود را ضعیف کند.

9. ♖e1+ ♘e7

10.h3 ♘f6

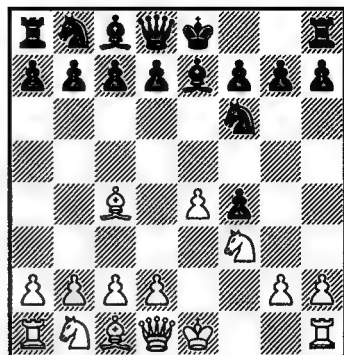
11. ♘c3 o-o

12. ♘b5 ♘g6

13. ♘xd6 cxd6!

سیاه برای آنکه از خانه e5 دفاع کند، از

پیدایش یک پیاده منفرد و عقب‌مانده ترسی به



۶۸

5.e5

ادامه‌ی پایین، چیزی عاید سفید نمی‌سازد:

5.d3 (5. ♔e2d5) d5 6.exd5 ♘xd5

الخ

5. ... ♘g4

6.o-o

6.d4d5 7. ♙b3 (7. ♙e2 ♘e3

8. ♙xe3 fx3) 7. ... ♙h4+

8. ♔f1b6

بازی سیاه بهتر است (کرامر - آیوه ۱۹۴۱)

اگر سفید در راه بالا 6.h3 بازی کند خطای

بزرگی را مرتکب شده است و به روش زیر بازی را

از دست می‌دهد:

6. ... ♙h4+ 7. ♔f1 ♘f2 8. ♔e1

♘xh1 و سپس 9. ... ♘g3+

6. ... ♘c6

7.d4 d5

8.exd6.e.p., ♙xd6

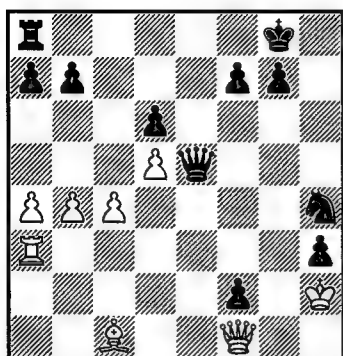
به عقیده کِرس، بازی سیاه بسیار خوب است

و برای تحقق برتری خود، شانسهای خوبی دارد.

31. ♔f1

♔e5+

سفید شکست را می‌پذیرد.



۶۹

آخرین حرکت سیاه، قاطع است. اگر:

32. ♔h1 (32. ♔xh3 ♔e1!)

32... ♔e4+ 33. ♔h2 ♔g2+

34. ♔xg2 h:g2

وضعیت نادری ایجاد شده است.

گامبی فیل شاه

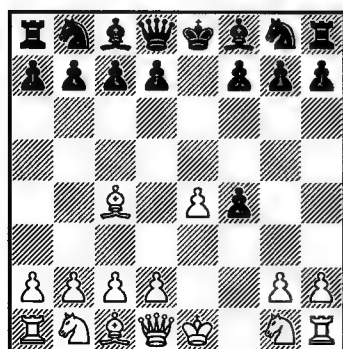
1.e4

e5

2.f4

e:f4

3. ♔c4



۷۰

خود راه نمی‌دهد.

14. ♔d3

♔h5

حالا دو اسب از پیاده f4 دفاع می‌کنند. به علاوه اسب، خانه g3 را نیز زیر نظر دارد.

15.c4

♔f6

16.b4

♔g3

17. ♔b2

فیل با تغییر قطر، کنترل خانه e3 را ترک می‌کند.

17. ...

♔f5

18.a4

عملیات در جناح وزیر به دلیل حمله مستقیم بر شاه سفید بیهوده است.

18. ...

♔fe8

19. ♔d2

♔x:d3

20. ♔x:d3

♔f5

21. ♔b3

♔gh4

سیاه می‌خواهد سوار مدافع قلعه را از میان بردارد.

22. ♔x:h4

♔h4

23. ♔c2

f3!

پیاده اضافی، رخنه قاطعی بوجود می‌آورد.

24.d5

♔g5

25.g4

h5

26. ♔c1

♔x:e1+

27. ♔x:e1

h:g4

28. ♔c1

♔f6

29. ♔a3

g:h3

با تهدید مات

30. ♔h2

f2

5. ♖c3 ♙g7
 6.d4 ♘e7
 7.g3! ♜xg3
 8. ♔g2 ♚h6
 9.hxg3 ♙g6
 10. ♘f3 ♜f6
 11. ♘d5

برتری با سفید است.

گامبی فیل شاه

م. بوغوسیان - ع. لطفی

مسابقه قهرمانی تهران ۱۳۳۴

- 1.e4 e5
 2.f4 exf4

سیاه می‌تواند گامبی را نپذیرد و از پا نهادن به راهی که دامهای متعدد و مانورهای دشوار در بردارد اجتناب ورزد.

3. ♙c4

گاهی فیل شاه در مقایسه با گامبی اسب شاه پیچیدگی‌های کمتری دارد.

3. ... ♚h4+

بازی بالا حرکت متقاعدکننده‌ای نیست، چون از قلعه افتادن شاه سفید مشکلی برایش ایجاد نمی‌کند. برعکس وزیر سیاه در خانه نامناسبی قرار می‌گیرد و بعد از ♘f3 ناچار است به خانه امن عقب بنشیند و در نتیجه سیاه در مرحله بسیج نیروها «زمان» از دست می‌دهد.

4. ♔f1 ♘c6

اگر سیاه قصد حفظ پیاده غنیمت گرفته شده

در گامبی فیل شاه، سفید خود را برای اجرای حرکت ♔f1 و محروم شدن از قلعه آماده ساخته است. با این اطمینان که مرکز نیرومند و گسترش خوب او، موجب انتظام کافی سوارهایش می‌شود.
 در مورد سیاه، ساده‌ترین طریق برای تعدیل وضعیت، انتخاب راه زیر است:

- 1) 3. ... d5

ادامه + ♚h4 3... را در زیر خواهیم دید.

4. ♙x d5 ♘f6
 5. ♘c3 ♙b4

بازی‌های دیگر، به خوبی حرکت بالا نیست. مثلاً:

5. ... ♘x d5 6. ♘x d5 ♚h4+ 7. ♔f1

یا الخ

5. ... c6 6. ♙b3 ♙g4 7. ♘f3

و در هر دو شاخه بالا سفید بهتر است.

6. ♘f3 ♙x c3
 7.dxc3 c6

8. ♙c4 ♚x d1+

9. ♔x d1 o-o

10. ♙x f4 ♘x e4

وضعیت دو طرف یکسان است.

- 2) 3. ... ♚h4+

خروج زودهنگام وزیر سیاه، هرچند شاه سفید را از رفتن به قلعه محروم می‌سازد، اما سفید با کسب «زمان» در کار گسترش نیروها پیش می‌افتد و از آن طرف سیاه برای عدم گسترش سوارهایش جبران کافی ندارد.

4. ♔f1 g5

چون فیل «سیاه‌رو» او که پای‌بند دفاع از خانه c7 شده است، قادر به حمایت از این پیاده نمی‌باشد.

10. ... ♟g4

این حرکت مانع از تعویض پیاده‌ها نمی‌شود و پس از گسسته شدن زنجیر پیاده‌های سیاه، سفید حمله شدیدی پیدا می‌کند.

10. ... ♟g4 11. ♜xf4

11. ♜g5 ♟xf3

11. ... ♞xg5 12. ♜xg5 ♟xd1 13. ♜xh7

سفید می‌برد.

12. ♜f3 ♞xg5+

13. ♞f1 ♞g7

وزیر سیاه با یورش به پیاده d4 مکان نامناسب خود را تغییر می‌دهد.

14. c3 ♜f6

15. ♞g1 ♞f8

15. ... ♞h6 16. ♟xf4 ♞h3+

17. ♞f2 ♜xd5 18. exd5 ♜e7

19. ♞b3

16. ♟xf4 ♜xd5

17. exd5 ♜b8

17. ... ♜a5 (17... ♜e7 18. ♞a4+

c6 19. ♟xd6) 18. ♟d3 b6 19. b4

♜b7 20. ♟b5+

سفید می‌برد.

18. ♞d2

با تهدید گرفتن وزیر سیاه

18. ... h5

را داشته باشد باید 4...g5 بازی کند و متعاقباً با ♟g7 و h6 به تقویت جناح شاه بپردازد.

برعکس حرکت ♜f6 4... غلط است. زیرا بعد از:

5. ♜f3 ♞h5 6. ♞e1 d6 7. e5! dxe5

8. ♜xe5 ♟e6 9. ♜xf7

سفید به برتری آشکار می‌رسد.

5. ♜f3

حرکت 5. d4 نیز خوب است.

5. ... ♞h5

6. d4 g5

7. h4

با هدف مقابله با تهدید ♜g4 و همچنین از هم گسستن زنجیر پیاده‌های سیاه.

7. ... ♟e7

این یک خطای فاحش است که تضعیف وضع دفاعی سیاه را در پی دارد. سیاه می‌باید ♟h6 ... بازی می‌کرد و ضمناً خانه e7 را برای گسترش اسب شاه در نظر می‌گرفت.

لازم به گفتن است که حالا دیگر زمان برای اجرای طرح ♟h6 ... و بعد ♟g7 ... دیر شده است.

8. ♜c3 d6

9. ♜d5 ♟d8

ادامه بازی نشان می‌دهد که سیاه موفق نمی‌شود قلعه برود و بنابراین بهتر بود 9... ♞d8 بازی می‌کرد.

10. ♞g1!

به طور غیر مستقیم پیاده g5 را مورد تهدید قرار می‌دهد.

الف - سفید به گسترش قوا ادامه می دهد.

4. ♘c3 ♙f6

سیاه موقتاً پیاده e5 را قربانی می کند و پس

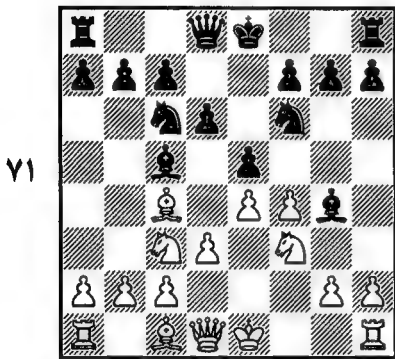
5. fxe5 dxe5 6. ♘xe5 ♙d4

آن را پس می گیرد.

5. ♙c4 ♘c6

6. d3

1) 6... ♙g4



6. ... ♙e6 7. ♙b5 a6 8. ♙xc6+

سفید بهتر است.

7. ♘a4 ♙b6

در هر دو راه پایین برتری با سفید است:

7. ... ♙xf3 8. ♙xf3 ♘d4 9. ♙g3

و یا:

7. ... ♘d4 8. ♘xc5 dxc5 9. c3

8. ♘xb6 axb6

9. c3 o-o

طرفین وضع برابر دارند.

2) 6... a6

18. ... ♙g8 19. ♙e1+ ♙d7 (19. ... ♙e7 20. ♙xg8 ♙xg8 21. ♙e2 ♙f8 23. ♙h6) 20. ♙xg8 ♙xg8 21. ♙d3 c6 22. ♙f5+ ♙c7 23. ♙xd6!+ ♙b6 24. ♙c5+ ♙a6 25. ♙e2+ b5 26. ♙c8+ ♙a5 27. b4+ الخ

19. ♙e1+ ♙d7

20. ♙c2 ♙e7?

این حرکت، باخت سیاه را سرعت می بخشد.

بهتر بود 20...c6 بازی می شد.

21. ♙f5 ♙d8

22. ♙xe7 ♙xe7

23. ♙g5+ f6

24. ♙e6+

سیاه بازی را واگذار می کند.

سیاه گامبی را نمی پذیرد.

1. e4 e5

2. f4 ♙c5

سیاه از ضعف قطر a7-g1 بهره برداری

می کند و می کوشد سفید را از رفتن به قلعه

کوچک مانع شود. در عین حال به طور

غیرمستقیم از پیاده e5 دفاع می کند. ادامه

3. fxe5 ♙h4+

3. ♘f3 d6

3. ... ♘c6 4. ♘xe5 ♘xe5 6. d4

♙xd4 7. ♙xd4

وضع سفید بهتر است.

حالا این قربانی پیاده خیلی جالب توجه است.

9. ... ♖x4

10. ♕x4 ♔x4+

11. ♔f2 ♕x2

12. ♖b2

حالا وزیر برای عقب‌نشینی جای مناسبی

ندارد. مثال:

12. ... ♔d5 13. ♔e1+ ♕e6

14. ♔e5

با ایجاد کشمکش پیچیده

گامبی متقابل فالكبير

از میان گامبی‌های شاه که سیاه گامبی را

نمی‌پذیرد، گامبی متقابل فالكبير مهمترین آنها

شناخته شده است. زیرا این گشایش موقعیت

بازی را تغییر می‌دهد و به بهای یک پیاده، حمله

را در اختیار سیاه می‌گذارد.

در یک دوره برداشت چنین بود که این

گشایش به منزله رد انواع گامبی‌های شاه است.

اما بررسی‌های بعضی استادان به ویژه استاد

بزرگ کپرس ارزش آن را مورد تردید قرار داده

است.

1.e4 e5

2.f4 d5

(شکل ۷۲)

الف - سفید گامبی متقابل را می‌پذیرد.

3.e2d5

ادامه زیر اشتباه است:

7.f5 h6

8. ♔e2 ♕d7

9. ♕e3 ♖d4

دو طرف وضع یکسان دارد.

ب - سفید به مرکز حمله می‌کند.

4.c3 ♖f6

حرکات دیگر مثل ♕g4 ... 4 و ♕f5 ... 4 به

سود سیاه نیست. از این قرار:

4. ... f5 5. fxe5 dxe5 (5... fxe4

6. ♔a4+ و 7. ♔xe4) 6. d4

exd4 7. ♕c4 ±

4. ... ♕g4 5. fxe5 dxe5 6. ♔a4+

♕d7 (6. ... ♔d7? 7. ♕b5c6

8. ♖xe5!) 7. ♔c2!

این حرکت وزیر محور اصلی مانور را تشکیل

می‌دهد. حالا اسب f3 پیاده e5 را زیر ضربه

دارد.

7. ... ♖c6 8. b4 ♕d6 9. ♕c4 ♖f6

10. d3

ستون باز f به سفید برتری می‌بخشد.

5. fxe5 dxe5

6. d4

6. ♖xe5 ♔e7 7. d4 ♕d6

و سیاه پیاده را پس می‌گیرد.

6. ... exd4

7. cxd4 ♕b4+

8. ♕d2 ♔e7

9. ♕d3

در اینجا حرکت بسیار معمول ♕e5 9 است.

6. ... ♖xd5 7. ♗e4 ♕e7 8. ♗f3 3.fxe5? ♔h4+ 4.g3 ♖xe4+
 ♗d7 9.o-o c6 10. ♖e1 ♗df6 11. 3. ... e4
 ♗e5

7. ♗gf3

حرکت 7. ♖f3 درخور توجه است.

7. ... ♗c6

8. ♖e2+ ♕e7

8.o-o ♕g4

سیاه قلعه بزرگ را تدارک می‌بیند.

چنین به نظر می‌رسد که سیاه مسئله
 گسترش نیروها را حل کرده است و شاید بتوان
 گفت که بهترین طریق ادامه را بکار بسته است.

2) 5.dxe4 ♗xe4

6. ♗f3 ♕c5

7. ♖e2 ♕f5

7. ... ♕f2+ 8. ♖d1 ♖xd5+

9. ♗fd2!

و سفید می‌برد.

8. ♗c3

راه زیر برای سفید خطرآفرین است:

8.g4 o-o 9.gxf5 ♖e8

8. ... ♖e7

9. ♕e3 ♖xe3

9. ... ♗xc3? 10. ♕xc5 ♗xe2

11. ♕xe7 ♗xf4 12. ♕a3

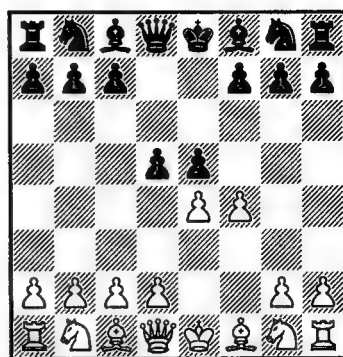
(برونشتین - تال ۱۹۶۸)

10. ♖xe3 ♗xc3

11. ♖e7+ ♖e7

12.bxc3

برقراری تعادل، برای سیاه دشوار است.



قدرت بازی سیاه درست متکی بر این پیاده
 است و به همین جهت توجه سفید بر این پیاده
 متمرکز می‌باشد. بعداً راه 3...c6 را که متعلق به
 نیمزوویچ است خواهیم دید.

4.d3

سفید می‌خواهد از شر پیاده مزاحم حریف

خلاص شود.

4. ...

♗f6

1) 5. ♗d2

این حرکت پیشنهاد کرس است و به منظور
 جلوگیری از آچمز شدن اسب با حرکت
 ♕b4 5... انجام شده است. اما این بازی سفید
 یک حرکت فعالانه نیست.

5. ...

exd3

5. ...e3 6. ♗c4 ♗xd5 7. ♖f3

این حرکت و حرکت g3 از پیاده f4 حمایت
 می‌کند و پیاده e3 را می‌گیرد.

6. ♕xd3

♖xd5

در پایان راه زیر: بازی سفید فعال‌تر می‌شود:

9. o-o o-o
 10. ♖f3 c6
 وضع دو طرف یکسان است.
 2) 4. ... ♗d6
 5. ♔e2
 5. ♖c4 ♖xe5 6. fxe5 ♗c6=
 5. ... ♗f6
 6. d4 exd3, e.p.,
 7. ♗xd3+ ♖e7!
 طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

گامبی متقابل نیمزوویچ

1. e4 e5
 2. f4 d5
 3. exd5 c6!?
 این بازی حرکت ابداعی نیمزوویچ است.
 4. ♗c3
 سفید از خانه e4 دفاع می‌کند و پیاده e5 را
 مورد تهدید قرار می‌دهد. بی‌آنکه از حرکت
 4. ... ♗h4+ ... حریف ترسی داشته باشد.
 ادامه زیر نادرست است:
 4. dxc6 ♗xc6 5. d3 ♖c5
 و در نتیجه سفید به بهای یک پیاده ابتکار
 عمل را بر حریف واگذار می‌کند.

1) 4. ... cxd5
 5. fxe5 d4
 از حرکت 6. d4 جلو می‌گیرد.
 6. ♗e4 ♔d5
 7. ♖d3! ♗c6

3) 5. ♗c3 ♖b4
 6. ♖d2 o-o
 7. ♗xe4 ♗e8
 8. ♖xb4 ♗xe4
 9. dxe4 ♗xe4+
 10. ♖e2 ♗xb4
 11. ♗f3

سفید بهتر است. (اسپاسکی - برونشتین
 (۱۹۷۱))

ب - سفید گامبی متقابل را نمی‌پذیرد.

3. ♗f3

اگر سفید 3. ♗c3 بازی کند، بعد از
 3... ♗f6 شروع بازی وینی را در پیش رو
 داریم.

3. ... dxe4

4. ♗xe5

1) 4. ... ♗d7

حرکت 4... ♗c6 ضعیف است. اما این
 حرکت دامی را در خود نهفته دارد. بعد از:

5. ♖b5 ♗f6!

بازی صحیح سفید 6. ♔e2 است. حال
 آنکه پس از:

6. ♗xc6 bxc6 7. ♖xc6+ ♖d7
 8. ♖a8 ♖g4

وزیر سفید از صحنه خارج می‌شود.

5. d4 exd3, e.p.,

6. ♗xd3 ♗gf6

7. ♗c3 ♗b6

8. ♖e2 ♖d6

سفید در دام می افتد.

8. ♖e2

به عقیده آیوه بازی سفید بهتر است. دنباله بازی می تواند این طور باشد:

8. ... ♜h6 9. ♙c4 ♚a5 10. ♜f3

الخ 11. ♜d6+

2) 4. ... ♙f4

5. ♜f3 ♜f6

6.d4 ♙d6

6. ... ♜x d5 7. ♜x d5 ♚x d5 8. ♙x f4

♚e4+ 9. ♚e2 ♚x e2+ 10. ♙x e2

سفید بهتر است.

7. ♙e2 ♜x d5

8. ♜x d5 ♙x d5

9. o-o ♜c6

دو طرف وضع برابر دارند.

اکنون دو دام سرگرم کننده و آموزنده از نظر

خوانندگان می گذرد که محتمل است در جریان

این شروع بازی اتفاق بیفتد.

1.e4 ♙e5

2.f4 ♙d5

3.e x d5 ♙c6

همان طور که در بالا مشاهده شد حرکت

خوب سفید ♜c3 4. است. حالا ببینیم اگر

سفید حرکاتی دیگری را انجام دهد نتیجه

احتمالی آنها چه خواهد بود:

1) 4.d x c6 ♜x c6

5. ♜f3 ♙e4

6. ♜e5 ♜f6

7. ♙b5 ♙c5

8. ♜x c6

8. ... ♙x c6

9. ♙x c6+ ♙d7

10. ♙x a8 الخ ♙g4

2) 4. ♖e2 ♙x d5

5. ♖x e5+ ♙e7!

6. ♖x g7? ♙f6

7. ♖g3

این تنها خانه ای است که وزیر سفید می تواند

به آنجا عقب نشینی کند.

7. ... ♙h4

در نتیجه، وزیر سفید گرفته می شود.

بازی گامبی شاه

(پذیرفته نشده)

شلستر - تارتاکوور

۱۹۰۹

1.e4 ♙e5

2.f4 ♙c5

3. ♜f3 ♙d6

4.f x e5 ♙x e5

5.c3 ♜f6

این قربانی پیاده موقتی است و در اینجا

حرکت بسیار مؤثر ♜c6 5... است که مستقیماً

از پیشروی d4 جلوگیری می کند.

6. ♜x e5 o-o

روشن است که حرکت ♜x e4 6... اشتباه

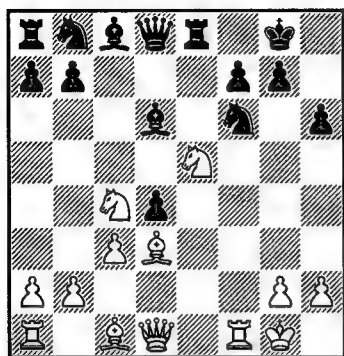
محض است. چون سفید بعد از 7. ♚a4+

اسب را می گیرد.

7.d4 ♙d6

15. ♙xh6

یک پیاده مهم را می‌گیرد.



14. ♖xg7!! ♔xg7

15. ♚h5+ ♔g8

16. ♖xg6!! ♖e1+

17. ♖f1 ♖xg1+

18. ♙xg1 ♙f8

19. ♙xh6!!

ضعفی که سیاه در حرکت دهم در حصار قلعه‌اش بوجود آورده بود، اینک عاملی برای ادامه مؤثر حمله سفید شده است.

19. ... ♙f6

19. ... ♗xh6 20. ♙g6+ ♙g7

21. ♖d6

22. ♙c4+ با تهدید

20. ♙g5 ♙f5

21. ♖d6!! ♙xg6

22. ♙c4+ ♙e6

23. ♖f1 ♙xg1+

این یک اجبار غم‌انگیز است. چون بعد از:

23. ... ♙e5 24. ♙e8+ ♙h7

8. ♖f3

حفظ پیاده با حرکت 8. ♖d2 نادرست

است، زیرا پس از:

8. ... ♙xg5 9. dxe5

پیاده‌های دویشته وضع نامطلوبی برای سفید

ایجاد می‌کند.

8. ... ♖xg4

9. ♙d3 ♖e8

10. o-o h6

سیاه با این حرکت از تهدید زیر جلوگیری

می‌کند:

11. ♙xg4 ♖xg4 12. ♖g5 و سپس

13. ♙h5

با این وصف ادامه بازی نشان می‌دهد که حرکت اخیر سیاه نه تنها یک اتلاف «زمان» است، بلکه به طور جدی موجب تضعیف قلعه شاه سیاه می‌شود.

بهتر آن بود که با حرکت 10... ♖d7 اسب دیگر خود را وارد بازی می‌ساخت و پس از استقرار آن در خانه f6، موقعیت شاه خود را تقویت می‌کرد.

11. ♖bd2 ♖f6

یک نظر اجمالی بر صحنه پیکار آشکار می‌سازد که سفید به لطف ستون باز f و وجود پیاده نیرومند مرکزی یعنی d4 و در اختیار داشتن قطر مؤثر b1-h7 حاکم بر میدان نبرد است.

12. ♖c4 c5

13. ♖fe5 cxd4

13. ... ♙e6 14. ♖xd6 ♙xd6

برتری، نسبت به سایر گشایشهای باز دارد. و چشم‌انداز آن، تقریباً به همان اندازه گشایشهای پیاده وزیر خوب است.

از طرف دیگر، این شروع بازی، برای سیاه دشوارتر از دیگر گشایشهای باز است. و از آنجاکه بعد از $b5$ و آچمز شدن $c6$ سیاه نمی‌تواند حرکت آزادکننده $d5$... را انجام دهد، ناگزیر است راه عمیقاً متفاوتی را دنبال کند. دفاع با حرکت $a6$... به طور قابل ملاحظه‌ای کار او را سبک می‌سازد و بعد از گسترش یک سوار، او باید یک بار برای همیشه بین دو راه «دفاع به هر قیمت» و «حمله متقابل» یکی را انتخاب کند و این هر دو راه در بسیاری حالات فواید خود را نمایان می‌سازند.

این آغاز بازی، از آن جهت اسپانیایی نامیده می‌شود که ملیت شطرنج‌بازان قرن پانزدهم و شانزدهم به نام لوسنا و لویزا که این شروع را برای نخستین بار تجزیه و تحلیل کرده‌اند، اسپانیایی بوده است.

این شروع بازی در اواخر قرن ۱۹، در سایه استنباط جدیدی که به طور کلی درباره تئوری مرحله آغاز بازی بوجود آمد، به تدریج در میان شطرنج‌بازان معمول شد و از اوایل قرن بیستم همگام با گامبی وزیر به سلاح محبوب شطرنج‌بازان تبدیل شده است. در تفهیم بازی اسپانیایی، از نقطه نظر تئوری معاصر، تهدید پیاده $e5$ تنها ابتدای یک مبارزه طولانی و شدید است که سفید برای تصرف مرکز و کسب ابتکار از راه گسترش هماهنگ و متناسب‌تر سوارهای خود نسبت به حریف انجام می‌دهد.

25. $d3+$

سفید می‌برد.

24. $f1$ $d7$ 25. $d3$ $f8$ 26. $cxd4$ $f7$ 27. $f3$ $e6$ 28. $e3$ $b8$ 29. $g4$ $g5$ 30. $f6$ $f8$ 31. $h7+$ $h7$ 32. $f7+$

سیاه به باخت خود اعتراف می‌کند.

آغاز بازی اسپانیایی

(روی لویز)

در پایان مبحث گشایشهای باز، اینک به یک شروع بازی می‌رسیم که از نظر اهمیت، فاصله زیادی با دیگر گشایشهایی دارد که از نظر خوانندگان گذشته است. و این همان گشایشی است که نام اسپانیایی یا روی لویز را به خود گرفته است.

سوالی که مطرح می‌شود این است که اعتبار پایدار این شروع بازی از کجاست.

آغاز بازی اسپانیایی، در واقع، ترکیبی است از استحکام بازی ایتالیایی و توانمندی انواع گامبی‌ها برای تدارک و اجرای یک حمله مستقیم.

در این آغاز بازی، در شرایط تساوی همه چیز سفید شانس بیشتری برای کسب

دفاع به سبک قدیم: c5 ♖ 3.

4.c3 ♜f6

5.d4 ♞b6

اگر سیاه 5...exd4 بازی کند. در واقع،

برتری حریف در مرکز را موجب می‌شود. مثال:

6.e5 ♜e4 7.cx d4 ♞b4+ 8.♔f1 a6

9.♞e2 axb5 10.♞xe4 ♞f8 11.d5

سفید برتری بازی دارد.

6. ♞xc6 bxc6

7. ♜xe5 o-o

8.o-o

این حرکت از بازی 8. ♞g5 قویتر است.

ادامه حرکت اخیر می‌تواند این‌طور باشد:

8. ♞e8 9. ♞xf6 (9.f3 ♜xe4

10.fxe4 f6=) gx f6 10. ♞g4+ ♔h8

11. ♞f4 fxe5 12. ♞f6 +=

8. ... ♜xe4

9. ♔e1 ♜d6

10. ♞f4 c5

11.dxc5 ♞xc5

12. ♞d5!

سفید اندکی برتری دارد.

دفاع فیانکتو: g6 ... 3.

4.d4

4. ♜c3 ♜d4! 5. ♞a4 ♜xf3+ 6. ♞x

f3c6= کرس

سفید معمولاً به مبارزه سخت موضعی

(پوزیسیونی) برای نظارت بر خانه‌های f5 و d5

دست می‌زند. در عین حال این کار را با حملات

احتمالی بر جناح شاه سیاه توأم می‌سازد.

سیاه هم به نوبت خود، ضمن بی‌اثر ساختن

نقشه‌های سفید، عملیات متقابلی را در مرکز

مهیّا می‌کند. به این معنا که بدو می‌کوشد به

اجرای حرکت d6-d5 موفق شود و سپس در

صورت باز شدن ستون با تعویض سوارهای بزرگ

وضع را خلاصه و ساده کند.

اگر سفید d5 بازی کند. آنگاه سیاه در یکی

از دو جناح که معمولاً دفاع در جناح شاه و حمله

در جناح وزیر است به حمله متقابل می‌پردازد.

راههای گوناگون بازی اسپانیایی برای رعایت

نظم، معمولاً به دو دسته تقسیم می‌شود:

نخست راههایی که بدون حرکت 3...a6

بازی می‌شود و دفاعهای قدیمی یا غیرمعمول

جزء این دسته است.

دوم راههایی که سیاه 3...a6 بازی می‌کند

که خود شاخه‌های متعددی را شامل می‌شود و

دفاعهای باز و بسته از مهمترین آنها می‌باشد.

اینک به همین نحو آغاز بازی اسپانیایی را

مورد بررسی قرار می‌دهیم.

اول: راههای بدون 3...a6

1.e4

e5

2. ♜f3

♜c6

3. ♞b5

با برتری سفید

8. ♖e2

♟f6

9. f4

♙xf4

10. ♟xa7+

♙d7

11. ♙xd7+

♟xd7

12. d4

برتری سفید آشکار است.

دفاع برد: 3... ♟d4

1) 4. ♙c4

♙c5

4. ...d6 5. ♟xd4exd4 6. o-o ♟f6

7. c3 ♙e7 8. cxd4d5

سیاه به برقراری تساوی وضع، موفق شده

است.

5. ♟xd4

5. ♟xe5 ♙g4

5. ...

♙xd4

6. o-o

♟f6

7. c3

♙b6

8. d4

d5

طرفین وضع یکسان دارند.

2) 4. ♟xd4

exd4

5. o-o

c6

6. ♙c4

♟f6

7. ♚e1

d6

8. c3

♙e7

8. ... ♟g4 9. h3 ♟e5 10. d3! ♟xc4

11. dxc4 dxc3 12. ♟xc3 ♙e7

13. ♙f4

4. ...

♟xd4

4. ...exd4 5. ♙g5f6 6. ♙f4 ♙g7

7. o-o ♟ge7 8. ♚e1o-o 9. ♟xd4f5

10. e5 ♟xd4 11. ♙xd4d5=

5. ♟xd4

exd4

6. ♙xd4

♙f6

7. e5

♙b6

8. ♙d3

c6

9. ♙c4

♙a5+

10. ♟c3

♙xe5+

11. ♙e3

d5

12. ♟xd5

cxd5

13. ♙b5+

سفید در قبال سوار به گسترش خیلی زیادی

دست یافته است.

دفاع یانیش: 3...f5

4. ♟c3

4. d3fxe4 5. dxe4 ♟f6 6. o-o ♙c5

7. ♟c3d6 8. ♙e3 ♙b6 9. ♟d5o-o

10. ♙c4 ♟h8 11. ♟g5 ♙g4=

4. ...

fxe4

5. ♟xe4

d5

6. ♟xe5

dxe4

7. ♟xc6

♙g5

7. ... bxc6?! (7. ... ♙d5 8. c4 ♙d6

9. ♟xa7+) 8. ♙xc6+ ♙d7

9. ♙h5+ ♙e7 10. ♙e5+ ♙e6

11. ♙xa8 ♙xa8 12. ♙xc7+

5. ... ♔e7

فوراً ستون مهم را می‌بندد.

ادامه زیر ارزش کمتری دارد.

5. ...d5 6. ♜x5 ♔d7 7. ♜xf7!

♜xf7 8. ♚h5+g6 (8... ♚g8?)

9. ♚xd5+ ♔e6 10. ♚xe6#)

9. ♚xd5+

و سفید، ضمن پس گرفتن سوار و داشتن

وضع تهاجمی، یک پیاده نیز بیشتر دارد.

6. ♚e2 ♜d6

7. ♔xc6 bxc6

8. dxe5 ♜b7

8. ... ♜f5 9. ♚e4g6 10. ♜d4 ♜xd4

11. ♚xd4o-o الخ

9. ♔f4 o-o

10. ♜c3 ♜c5

11. ♜e4 ♜e6

12. ♔g3 f5

13. exf6 «e.p» ♔xf6

14. c3 ♔e7

15. ♚ad1

با قدرت تهاجمی سفید در مرکز

(فیرمیان - کنه زویج ۱۹۸۴)

2) 5. ♚e1

این حرکت سفید، شامل چند دام است.

5. ... ♜d6

6. ♜xe5 ♜xe5?

بازی صحیح سیاه ♔e7... 6 و بستن فوری

ستون مخاطره‌آمیز شاه است. مثال:

7. ♔d3 o-o 8. ♜c3 ♜xe5 9. ♚xe5

با وجود آنکه سیاه دارای دو فیل است، سفید به دلیل آنکه عرصه بیشتری را در اختیار دارد و حمله به پیاده d6 را هدف گرفته است، دارای برتری می‌باشد.

9. cxd4 d5

10. exd5 ♜xd5

11. ♜c3 ♜b6

وضع طرفین برابر است.

دفاع برلین: 3... ♜f6

حمله متقابل سیاه با 3... ♜f6 می‌تواند بازی را به راه مملو از دامها ببرد. از نقطه نظر تئوری، این حرکت سیاه، رد نشده است. اما سفید موفق به گسترش سریع قوا می‌شود و از موقعیت نامناسب اسب سیاه بهره‌برداری می‌کند.

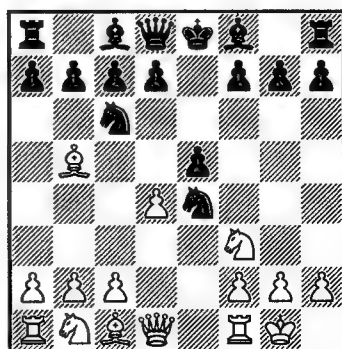
I

4. o-o ♜xe4

1) 5. d4!

این حرکت که هدف آن گشودن ستون e

می‌باشد از 5. ♚e1 قویتر است.



(ایوانف - رومانفسکی ۱۹۸۰)

♙f6 10. ♖e3g6 11.b3 ♘d4=

5.c3 o-o

6. ♙xc6 dxc6

7. ♘xe5 ♘d6

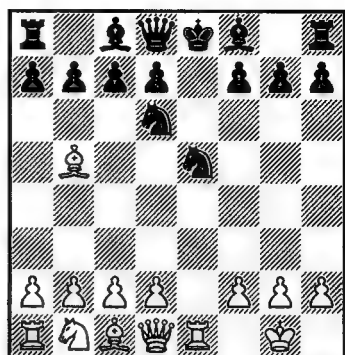
8.d4 c5

9.o-o ♖e8

10.f4 cxd4

11.cxd4 c5

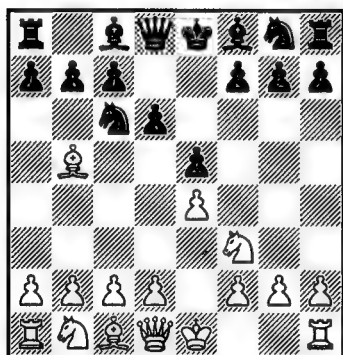
طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.



۷۵

دفاع اشتاینیتز (دفاع قدیم)

3. ... d6



۷۶

این بازی مبتنی بر روش «دفاع به هر قیمت» است. در دفاع اشتاینیتز، سیاه در بیشتر حالات ناگزیر به ترک مرکز است. ضمن آنکه دارای وضعیتی فشرده خواهد بود. و طبیعی است که برای رهایی از یک چنین وضعیت باید تا می‌تواند به تعویض‌های مکرر دست بزند و اگر به این کار موفق شود، شانس بسیار خوبی برای تساوی خواهد داشت.

7. ♖xe5+ ♙e7

8. ♘c3 ♘xb5?

بازی صحیح سیاه رفتن به قلعه بود.

9. ♘d5! o-o

10. ♘xe7+ ♙h8

11. ♙h5!

تهدید سفید اجرای حرکات زیر است:

12. ♙h7!+ ♙xh7 13. ♖h5#

11. ... g6

12. ♙h6 d6

13. ♖h5! g.h5

14. ♙f6+

مات

II

4. ♙e2 ♙e7!

4. ...d6 5.d4 exd4 6.e5! dxe5

7. ♘xe5

برتری با سفید است.

این بازی سیاه، به سفید آزادی عمل زیادی می‌دهد. با حذف پیاده e5، خانه‌های d4 و f4 در دسترس سوارهای سفید قرار می‌گیرد. دو راه عمده که به سفید امکان می‌دهد تا وضع فعال و مؤثری بدست آورد، در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

الف - گرفتن پیاده سیاه با وزیر

5. ♔×d4

در دفاع فیلیدور بعد از حرکت پایین به همین وضع می‌رسیم:

1.e4e5 2. ♞f3d6 3.d4e×d4

4. ♔×d4 ♞c6 5. ♙b5

5. ...

♞d7

6. ♙×c6

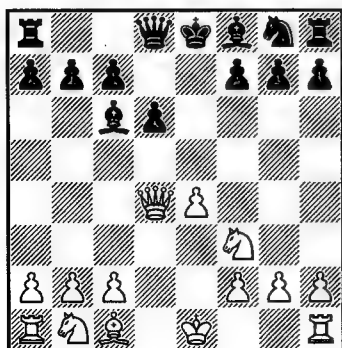
برای آن است که با تغییر خانه وزیر، یک «زمان» تلف نشود. در اینجا سیاه از دو راه می‌تواند به بازی ادامه بدهد:

۱) پس گرفتن با فیل

6. ...

♞×c6

۷۸



از آن طرف، اولین وظیفه سفید آن است که حریف را به تعویض ...e×d4 ناگزیر سازد و حتی‌المقدور از قبول معاوضه سوارها خودداری نماید. ضمناً، تدارک حمله بر مواضع حریف را جستجو کند.

4.d4!

این پرتوان‌ترین حرکت است. تهدید سفید یکی گرفتن پیاده e5 و دیگری پیش راندن d5 است که اسب آچمز c6 را مورد حمله قرار می‌دهد. مثلاً:

4. ... ♞g4 5.d5 a6 6. ♙a4b5

7.d×c6!b×a4 8.c4!

که متعاقباً سفید پیاده a4 را می‌گیرد و اسب وزیر از راه c3 در خانه d5 می‌نشیند.

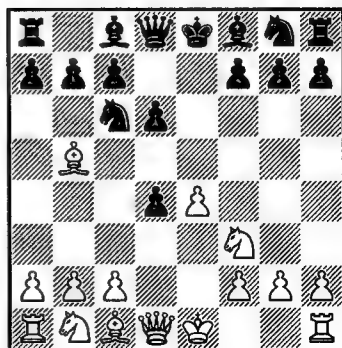
بعد از حرکت 4.d4 سیاه می‌تواند یکی از دو راه زیر را انتخاب کند، یا با 4...e×d4 مرکز را ترک کند و یا با 4...♞d7 و رفع آچمزی از اسب c6 به حفظ مرکز بکوشد.

ترک مرکز

4. ...

e×d4

۷۷



7. c3 f6

8.0-0  e7

9. g5

این بازی سیاه یک حرکت طبیعی بنظر می‌رسد. چونکه پیاده‌ها را دوپشته نساخته و امکان رفتن به قلعه بزرگ را برای خود ذخیره نگاه داشته است. اما حالا سیاه قسمتی از عرصه پیکار را از دست داده است. زیرا سفید بر چهار عرض حاکم است. حال آنکه سیاه فقط سه عرض را در اختیار دارد.

4. c3

از حرکت آزادکننده d5... جلوگیری می‌کند.

7. ... f6

8. ♖g5 ♗e7

9.0-0-0 0-0

سفید بازی، آزادی و وضع بهتری دارد.

ب۔ گرفتار پیادہ سیاہ با اسب

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♚b5d6

4.d4e×d4

5. x**d4** d7

6.  c3  f6

7. ♖xc6 bxc6

سپاه می خواهد مالکیت دو فیل را حفظ کند.

8. ♖f3!

تهدید سفید اجرای حرکت e5 و سپس c6×4 است این راه، دام زیبایی در خود نهفته دارد.

8. ... c5

حرکت صحیح $8! b8$ ♖... 8 است.

9. f5 g6

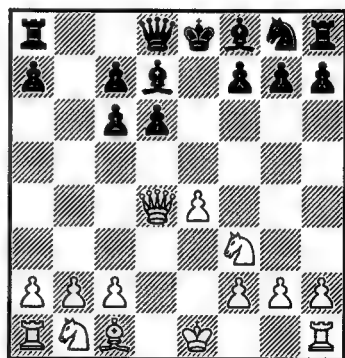
سیاه می باید $5 \times f5$... 9 بازی می کرد. اما او همچنان در بند حفظ دو فیل است. و چنین گمان می کند که با این حرکت خود، حریف را وادار به تغییر مکان اسب می سازد. و در نتیجه هم یک «زمان» سود می برد و هم فیل را در $g7$ گسترش می دهد.

(شکل ۱۰)

10.  g5!!

(۲) بیس گرفتن با پیاده

6. ... bxc6



Y9

این کار با آنکه موجب کمی ضعف در ساختار پیاده‌های سیاه می‌شود، نسبت به راه قبل امکانات بیشتری به سیاه عرضه می‌کند. با پیش راندن پیاده به c5، فیل می‌تواند در خانه c6 مستقر شود و پیاده e4 حریف را هدف بگیرد در

اکنون اگر:

5. ♖×c6 ♙×c6 6.d×e5 ♙×e4

وضع مساوی حاصل شده است.

دفاع پیاده e5 بر پایه حمله متقابل به پیاده

e4 بنا شده است.

5. ♘c3

♙f6

اینک سفید می‌تواند از دو راه زیر یکی را

انتخاب کند:

۱) راه نو:

6. ♖×c6!

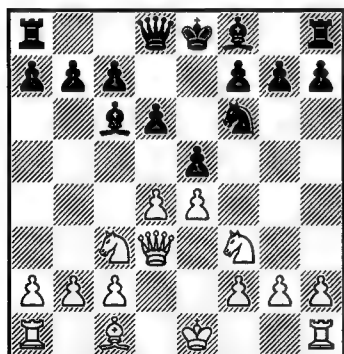
♙×c6

7. ♙d3!

سفید به طرز قاطعی از پیاده e4 دفاع

می‌کند. اکنون پیاده e5 مورد تهدید قرار گرفته

است و سیاه عملاً مجبور به ترک مرکز است.



۸۱

در شکل بالا، سیاه، هنوز هم می‌تواند با

7... ♘d7 برای حمایت از پیاده کوشش کند.

در آن حال ادامه 8.d5 به دلیل جواب

8... ♘c5 باعث گرفتن سوار سیاه نمی‌شود. اما

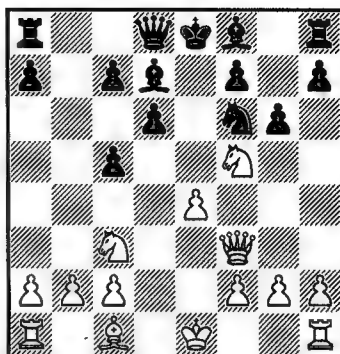
سفید با 8. ♙e3 حریف را به ترک مرکز وادار

می‌سازد.

ترکیبی است زیبا و تا حدی ناپیدا.

تهدید سفید +d6 و سیس ♙×f6

است.



۸۰

10. ... gxf5

11.e5! dxe5

12. ♙×f6 e4

راه وزیر سفید و رخ a8 را می‌بندد.

13. ♘×e4! fxe4

14. ♙×e4+ ♙e7

15. ♙×h8

برتری سفید قاطع است.

حفظ مرکز

1.e4 e5

2. ♘f3 ♘c6

3. ♙b5 d6

4.d4

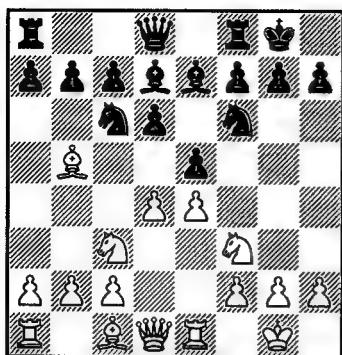
دلیلی ندارد که سیاه مرکز را بدون جدال

ترک کند.

4. ...

♙d7

۸۲



8. ♖xc6 ♗xc6

9. dxe5 dxe5

10. ♔xd8

1) 10. ... ♖a8

11. ♘xe5 ♗xe4

12. ♘xe4 ♘xe4

13. ♘d3!

اکنون دو سوار سیاه در معرض رخ e1 قرار گرفته است.

13. ... f5

14. f3 ♗c5+

این تنها راه ممکن است.

15. ♘xc5!

15. ♔f1 ♗b6 الخ

15. ... ♘xc5

16. ♗g5!

نکته برجسته و پنهانی دام در این حرکت نهفته است. تهدید سفید اجرای حرکت 7. ♗e7 و گرفتن تفاوت است.

16. ... ♖d5

17. c4!

7. ... exd4

8. ♘xd4 g6

9. ♗g5 ♗g7

10. o-o-o

سفید بهتر است.

۲) راه قدیم

6. o-o ♗e7

7. ♖e1

حالا سیاه برای رهایی از فشار حریف، لازم است با 7...exd4 مرکز را ترک کند وگرنه در دام مشهور تاراش می افتد که متعاقباً خواهیم دید.

7. ... exd4

8. ♘xd4 o-o

9. ♗xc6 bxc6

10. ♗g5

10. b3d5! 11. e5 ♗b4

وضع دو طرف برابر است.

10. ... h6

11. ♗h4 ♖e8

12. ♔d2 ♘h7

13. ♗xe7 ♖xe7

دو طرف وضعیت یکسان دارند.

(لاسکر - کاپابلانکا ۱۹۲۱)

دام تاراش

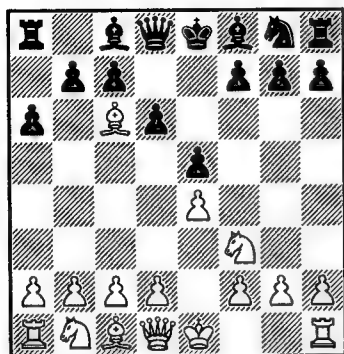
7. ... o-o?

سیاه به جای 7...exd5 و ترک مرکز، حرکت

بالا را بازی کرده است.

بازی را استحکام ببخشد.

در این راه بازی، سفید برتری اندکی بدست می آورد.



- 2) 10. ... $\text{f}8$
 11. $\text{e}5$ $\text{e}4$
 12. $\text{e}4$ $\text{e}4$
 13. $\text{d}3$ $\text{f}5$
 14. $\text{f}3$ $\text{c}5+$
 15. $\text{f}1!$

در این راه بازی که رخ سیاه در ستون f قرار ندارد، این حرکت سفید، بهترین جواب است. حالا سیاه قادر نیست در آن واحد هر دو سوار مورد حمله را نجات دهد.

دفاع اشتاینیتز (دفاع جدید)

5. ... $\text{b}6$
 6. $\text{d}4$ $\text{f}6$

این بازی منطقی ترین حرکت سیاه است. زیرا به سیاه امکان می دهد، از پیاده e5 دفاع

کند و در معاوضه احتمالی ($7.\text{dxe}5$) زنجیر پیاده های خود را دست نخورده نگاه دارد. و چون فیل شاه سفید از صحنه پیکار خارج شده است، سفید قادر نیست از ضعف قطر $\text{b}3\text{-g}8$ بهره برداری کند.

7.c4

در شماره چهارم مجله شاخمات شوروی سال ۱۹۵۲، بررسی استاد بزرگ لیپ نیتزکی معرف برتری سفید است.

همچنین در کتاب شطرنج در شوروی تألیف استاد بزرگ راگوزین ضمن یک مقاله تئوریک، به همین نحو اظهار نظر شده است.^(۱)

این راه بازی، در واقع راه تکامل یافته دفاع اشتاینیتز است. در مقایسه با دفاع قدیم، در این روش دفاعی سیاه می تواند پیاده نیرومند e5 را حفظ کند و در لحظه مناسب به اجرای حرکت $\text{b}5$ پردازد.

1. $\text{e}4$ $\text{e}5$
 2. $\text{f}3$ $\text{c}6$
 3. $\text{b}5$ $\text{a}6$
 4. $\text{a}4$ $\text{d}6$

سفید می تواند دو طرح متفاوت استراتژیک را دنبال کند:

طرح اول

5. $\text{c}6+$

(شکل ۸۳)

پیش از آنکه سیاه با $\text{d}7$ یا $\text{b}5$...

۱. در این باره به تفسیر بازی لطفی - فوکس که در پایان مبحث بازی اسپانیایی آمده است، مراجعه شود.

11... ♖g7? بازی کند. زیرا با پاسخ زیر
رو به رو می شود:

12. ♜xe5! dxe5 13. ♔xd7+ و سپس
14. ♜xg7

11. ... ♖g8

حالا شاه سیاه نمی تواند قلعه برود. چون
روشن است که قلعه بزرگ برای شاه مناسب
نیست.

12. ♔a4

برتری با سفید است.

2) 8. ... ♜g7

9. ♔a4 ♜e7

10. dxe5 fxe5

11. c5! o-o

12. ♜g5 ♜d7

12. ... d5 13. exd5 cxd5 14. ♔h4

بازی سفید بهتر است.

13. cxd6 cxd6

14. ♔a3

برتری سفید محرز است.

راه ب

7. ... ♜e7

8. ♜c3 ♜g6

9. ♔a4 ♜d7

10. c5 dxc5

10. ... ♔b8 11. o-o a5 12. a3 ♜e7

13. ♔c4

سفید بهتر است.

11. dxe5 ♜xe5!

تهدید این حرکت، گسستن زنجیر پیاده های
سیاه با اجرای حرکت c5 است.

اینک بخشهای اساسی تجزیه و تحلیل لپ
نیتزکی از نظر خوانندگان می گذرد:

سیاه مختار است یکی از دو راه دفاعی زیر را
انتخاب کند:

الف - 7...g6

ب - 7...♜e7 و سپس 7...♜g6...

راه الف

7. ... g6

8. ♜c3

سفید، حریف را از اجرای حرکت 8...♜h6
یا 8...♜g7 باز نمی دارد.

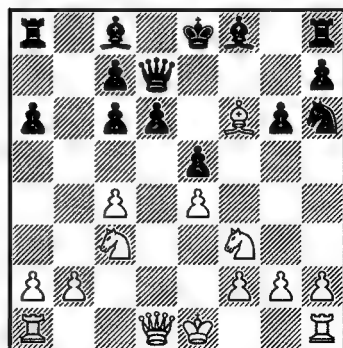
1) 8. ... ♜h6

9. dxe5 fxe5

حرکت 9...dxe5 جایز نیست. زیرا دو پیاده
بد برای سیاه باقی می ماند.

10. ♜g5 ♔d7

11. ♜f6!

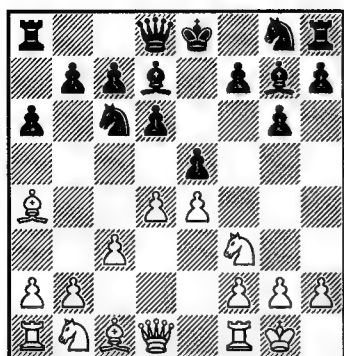


۸۴

در این وضعیت، سیاه نمی تواند

9. ♖g5

♙f6



۸۵

حرکت ♙f6... ۹ ضعیف است زیرا:

10. ♙xc6 ♙xc6 11. ♗xg5 ♙xe4
12. ♗d2 ♙f5 13. ♚b3!

10. ♙e3

♗ge7

11. ♚c1

0-0

12. ♙h6

♙g7

13. ♙xg7

♚xg7

14. ♚e3

f6

وضع بازی دو طرف یکسان است.

2) 8. ♚e1

♗ge7

9. ♙e3

0-0

10. ♗bd2

♚e8

11. ♙b3

b6

12. dxe5

dxe5

13. ♗c4

♚h8

14. ♚c1

سفید کمی بهتر است.

(کاریوف - اسپاسکی ۱۹۸۶)

دوم: راههای با 3...a6

این حرکت که در قرن نوزدهم توسط پل

12. ♗xg5

fxe5

13. 0-0

♙d6

14. ♙e3

♚b8!

می‌توان گفت، وضع دو طرف برابر است.

طرح دوم

5.c3

یک طرح خوب سفید آن است که با انجام دادن این حرکت، هم مقدمات پیش راندن پیاده وزیر را فراهم سازد و هم راهی برای عقب‌نشینی احتمالی فیل شاه تهیه ببیند.

البته سیاه که موفق به تقویت پیاده شاه خود شده است، ناگزیر نیست به حرکت d4 سفید با بازی exd4 پاسخ بدهد.

سفید همچنین می‌تواند بدون تمهید مقدمه، d4 بازی کند. که در آن حالت، بازی ممکن است به طریق زیر ادامه یابد:

5.d4b5 6. ♙b3 ♗xd4 7. ♗xd4
exd4 8.c3 dxc3 9. ♗xc3 ♙b7
10. ♚e2c5 11. ♙f4 ♗e7=

5. ...

♙d7

6.d4

g6

سیاه فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد و در موقع خود به پشتیبانی پیاده g6 با حرکت f5 به بازی متقابل در جناح شاه مبادرت می‌ورزد.

7.0-0

♙g7

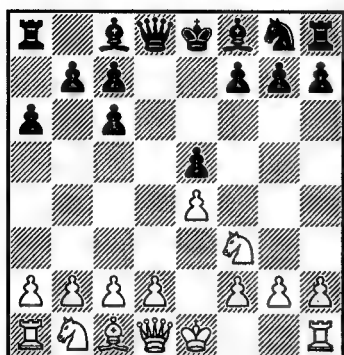
(شکل ۸۵)

1) 8.dxe5

dxe5

8. ... ♗xg5 9. ♗xe5 dxe5 10.f4! الخ

بهره‌برداری کند و یا ضمن دفاع از e4 پیاده e5 حریف را مورد حمله قرار بدهد.



۸۶

معاوضه سوارها

5.d4

سفید نخستین طرح استراتژیک را دنبال

می‌کند.

5. ... e×d4

6. ♔×d4 ♔×d4

7. ♘×d4

صفت مشخصه این وضعیت آن است که سفید روی جناح شاه در برابر سه پیاده حریف، چهار پیاده دارد. حال آنکه در جناح وزیر، چهار پیاده سیاه فقط به قدر سه پیاده سفید می‌ارزد. اما داشتن دو فیل برای شطرنج‌بازی که راه بکار بردن آنها را می‌داند می‌تواند جبرانی باشد. بنابراین نمی‌توان از برتری حقیقی سفید، سخن گفت.

(شکل ۸۷)

7. ... ♘d7

هدف سیاه آن است که بی‌درنگ قلعه بزرگ

موزنی رواج یافته، همچنان اعتبار خود را حفظ کرده است. می‌توان گفت که این حرکت روح تازه‌ای به این شروع بازی دمیده است.

آنچه که امکان اجرای این حرکت را فراهم آورده این است که سفید نمی‌تواند بلافاصله برای گرفتن پیاده سیاه بازی کند. زیرا پس از:

4. ♘×c6 d×c6 5. ♘×e5

سیاه با جواب 5... ♔d4 پیاده را با یک

وضع خوب پس می‌گیرد.

پس از 3...a6 سفید می‌تواند 4. ♘×c6

بازی کند و یا فیل را به خانه a4 عقب بکشد، تا در لحظه مناسب دست به تعویض بزند. در حالت دوم حرکت سوم سیاه مقدمه‌ای خواهد بود تا بتواند با 5...b5 فیل حریف را وادار به عقب‌نشینی سازد و فشار را از روی c6 بردارد.

روش تعویض

1.e4e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘b5 a6

4. ♘×c6 d×c6

4. ...b×c6 5.d4e×d4 6. ♔×d4

سفید به گسترش خوبی دست می‌یابد.

حرکت 5. ♘×e5 ضعیف است و پاسخ

5... ♔g5 به سیاه موقعیت خوبی می‌بخشد.

(شکل ۸۶)

در وضعیت شکل بالا سفید دو طرح

استراتژیک متفاوت را می‌تواند دنبال کند. یا

معاوضه سوارها را مدنظر قرار دهد تا در پایان

بازی از ضعف ساختار پیاده‌های سیاه

نمی‌آورد. مثال:

برود و ضمناً در مقابل حرکت $f4$ سفید، برای دفاع از پیاده $c7$ نگرانی نداشته باشد.

6. fxe5? 7. h5+ e7! 8. exe5+ e6

و سفید در برابر سواری که از دست داده است جبران کافی ندارد.

6.d3

6.d4xexd4 7. cxd4 cxd4

وضع دو طرف یکسان است.

6. ... d6 7. e3 c5 8. e2 e7 9. g3 e6 10. c3 d7 11. o-o o-o

دو طرف به تساوی وضع رسیده‌اند.

2) 5. o-o f6 6. d4 g4 7. dxe5 cxd1 8. fxd1 fe5 9. fxd3 d6 9. ... fxf3 10. gxf3!

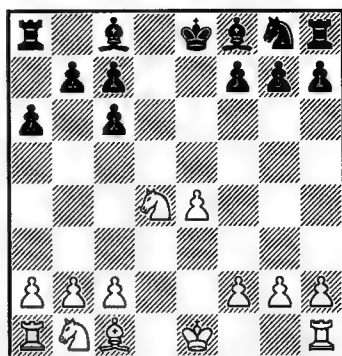
سفید برتری پیدا می‌کند.

10. bd2 b5

از ورود اسب حریف به خانه $c4$ جلوگیری می‌کند.

11. b3 e7 12. b2 g6 13. g3 o-o 14. g2 f6

طرفین به وضع برابر دست یافته‌اند.



۸۷

7. ... d6 8. c3 e7 9. e3 c5 10. de2 g6 11. o-o o-o 12. f3 e8= (پطرسون - آلمین ۱۹۳۶)8. e3 o-o-o 9. bd2 e7 9. ... g6 10. o-o-o g7

سیاه بازی خوبی دارد.

10. o-o-o e8 11. he1 g6

وضع دو طرف برابر است.

هجوم به پیاده $e5$ 1) 5. c3

با دفاع از پیاده $e4$ ، تهدید روی پیاده $e5$ مطرح شده است.

5. ... f6

از آنجا که فیل شاه سفید، از صحنه نبرد خارج شده است این حرکت مشکلی به بار

می‌شود. از طرفی بعد از c3 ♖5. سیاه می‌تواند با حرکات:

5. ...b5 , 6. ♗b3 ♖a5

به معاوضه فیل شاه سفید، که در این گشایش واجد اهمیت است دست بزند. اما بعد از 5.0-0 اجرای طرح فوق با پاسخ زیر برخورد می‌کند:

7. ♗xf7+ ♔xf7 8. ♖xe5+ ♔e7

که در نتیجه سفید، در برابر قربانی فیل، دو پیاده گرفته و شاه حریف را از قلعه انداخته است. همچنین، دفاع از پیاده e4 با حرکت سست d3 نتیجه بزرگی نمی‌دهد. در آن حالت، سیاه با d6 از پیاده e5 حمایت می‌کند و سفید، برای یورش به مرکز حریف سرانجام باید پیاده d3 را پیش براند. پس بهتر آن است که پیاده وزیر به جای صرف دو «زمان» فقط با یک «زمان» به خانه d4 رانده شود.

بعد از حرکت 5.0-0، سیاه یک‌بار دیگر با دو روش تدافعی: «دفاع به هر قیمت» و «حمله متقابل» روبرو می‌شود که در این کتاب تحت عناوین «دفاع بسته» و «دفاع باز» مورد بررسی قرار می‌گیرد.

دفاع بسته

1.e4e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♗b5a6
4. ♗a4 ♗f6 5.0-0
5. ... ♗e7!

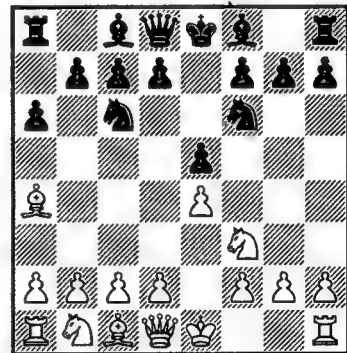
علامت تحسین به این معنی نیست که این حرکت از ♖xe4 5... که «دفاع باز» را بنیاد

روش خودداری از تعویض (راه اصلی)

سفید فیل b5 را که مورد حمله قرار گرفته است عقب می‌کشد. پس از عقب‌نشینی فیل، سیاه امکان می‌یابد در لحظه لازم، با حرکت b5، اسب را از آچمزی خلاص کند و از فشار بر e5 بکاهد.

1.e4	e5
2. ♖f3	♗c6
3. ♗b5	a6
4. ♗a4	♗f6

محققاً، قویترین ادامه همین است. سیاه با حرکت اخیر و حمله به پیاده e4، سفید را به اخذ تصمیم فوری وادار می‌سازد.



5.0-0

سفید با این حرکت، حداکثر امکانات را برای خود ذخیره می‌کند. به عنوان مثال، اگر با 5. ♗c3 به دفاع از پیاده e4 مبادرت کند، از هجوم به مرکز سیاه با c3 و سپس d4 محروم

در اینجا سفید می‌تواند بازی را با یکی از حرکات زیر دنبال کند. که از این پس به ترتیب مورد بررسی قرار می‌گیرند:

اول - $6. \text{e1}$

دوم - $6. \text{e2}$

سوم - $6. \text{c3}$

اول: $6. \text{e1}$

این حرکت، امروزه رایج‌ترین حرکت است. سفید رخ را در ستون مهم مرکزی مستقر می‌کند و در عین حال تهدید گرفتن پیاده e5 را مطرح می‌سازد.

6. ...

b5

بهترین پاسخ سیاه به تهدید سفید همین حرکت است.

7. b3

d6

بعداً گامبی مارشال را مشاهده می‌کنیم.

8. c3

سفید هم پیشروی d4 را تهیه می‌بیند و هم راه‌گزینی برای فیل b3 فراهم می‌آورد. اگر سیاه قصد دستیابی به تساوی را داشته باشد باید یک سلسله حرکاتی را که به طور منطقی به یکدیگر وابسته بوده و هدف آنها ایجاد وضع معینی باشد دنبال کند و این کار باید برای به دست نخوردن مرکز استوار باشد. و هنگامی که سفید پیشروی d4 را عملی می‌سازد. سیاه حتی‌المقدور خیال ترک مرکز را (با $\text{e} \times \text{d4}$) نباید به سر خود راه دهد.

8. ...

0-0

این حرکت جدیدترین راه ادامه است که

می‌نهد نیرومندتر است. بلکه «دفاع بسته» برای بازی آسانتر است و سیاه با خطرات احتمالی کمتری روبه‌رو می‌شود. دفاع بسته، روش دفاعی محکمی است و حمله مستقیم بر مواضع استوار سیاه دشوار خواهد بود.

هدف سیاه از استقرار فیل در خانه e7 آن است که ستون e یعنی ستونی که شاه سیاه هنوز در آن قرار دارد، بسته شود و حمله به پیاده e4 حریف مطرح گردد. بدون آنکه از پیچیدگیهای ناشی از $\text{e4} \times \text{d5}$ و $6. \text{d4}$ اثری در میان باشد.

انتخاب دفاع بسته مستلزم صبر و شکیبایی شطرنج‌باز و شناسایی عمیق وضعیت‌های متغیر و راه‌های متعدد تاکتیکی است.

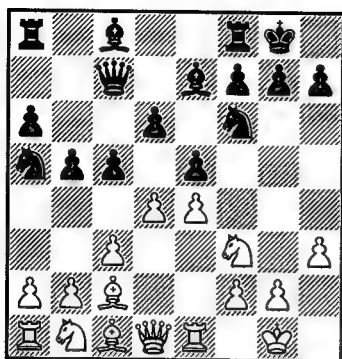
سیاه کار عقب راندن a4 با حرکت b5 را همچنان ذخیره دارد. اما در حال حاضر این حرکت، هنوز ضروری نیست. به عنوان مثال اگر: $6. \text{e5} \times \text{d6}$ 7. $\text{c6} \times \text{d6}$

چون ستون e بسته شده است، سیاه نیز متقابلاً می‌تواند با $7. \text{e4} \times \text{d5}$ جواب بدهد و اشغال ستون شاه به توسط رخ یا وزیر سفید برای او خطری ندارد.



11.d4

♔c7



۹۰

این بنای دفاعی که سیاه در سایه آن پیاده e5 را دست نخورده نگاه داشته است، متعلق به چیگورین بانی مکتب شطرنج شوروی است. این ساختمان دفاعی که در آغاز قرن بیستم، توسط این استاد بزرگ شطرنج ابداع گردیده است، اکنون در مسابقه‌های بزرگ، فراوان بازی می‌شود و عملاً از سایر بناهای این گشایش بازی، محکم‌تر است.

در وضعیت شکل بالا، سفید ساختار پیاده‌ای مطلوبی در مرکز دارد (پیاده‌های e4 و d4، در مقابل e5 و d6) و از آن طرف، سیاه پیاده نیرومند e5 را حفظ کرده است و گوشه‌چشمی هم به پیاده d4 حریف دوخته است. برای ادامه بازی ایده‌های پایین می‌تواند مورد توجه قرار بگیرد:

۱- سفید تلاش خود را برای فشار بر مرکز سیاه دنبال کند و بکوشد اسب خود را در خانه‌های d5 و f5 مستقر سازد.

۲- برای استفاده از نوعی فشردگی وضع سیاه، نحوه اجرای حمله بر شاه حریف را

بازی a5 ♖...9 را تدارک می‌بیند.

8. ... ♖a5 9. ♙c2c5 10.a4

با تهدید زیر:

11.a×b5 a×b5 12.b4

9.h3

سفید قبل از آنکه پیاده وزیر را پیش براند، از حرکت g4 ♙ جلوگیری می‌کند. پس از 9.d4 ♙ g4 اسب مدافع خانه d4 آچمز می‌شود و آن وقت اگر سفید d5 بازی کند و مرکز را ببندد، حمله به پیاده e5 متوقف می‌شود و اگر 10. ♙e3 بازی کند بعد از:

10. ... ♗exd4 11.c×d4 ♖a5

الخ 12. ♙c2 ♖c4 13. ♙c1c5
سیاه به ایجاد اکثریت پیاده در جناح وزیر موفق می‌شود و می‌تواند آن را در مرحله پایان بازی بکار بگیرد.

9. ...

♖a5

سیاه همچنین می‌تواند 9...a5 بازی کند و برای آشنایی خوانندگان با ادامه آن، در زیر قسمتی از بازی کاستیلو - بولبوخان که در سال ۱۹۵۰ در ماردل پلاتا بازی شده است، آورده می‌شود:

10.a4b4 11.d4b×c3 12.b×c3 ♗exd4
13.c×d4d5 14.e5 ♖e4 15. ♙e3
♖b4 16. ♖c3 ♙b7 17. ♖e2
♙h8 18. ♙a3f6 19. ♖f4 ♙a6=

10. ♙c2

فیل با اهمیت را حفظ می‌کند.

10. ...

c5

خانه c7 را در دسترس وزیر قرار می‌دهد.

جستجو کند.

منظور آنکه رخ شاه را قبل از گشودن ستون c در خانه c8 آماده کارزار سازد و بالاخره یا آنکه حرکت b7... 12. ♖b7 را انجام دهد، تا سفید را به تصمیم‌گیری درباره مرکز ترغیب کند.

الف:

12. ... cxd4

13. cxd4 ♘c6

پانوف شطرنج‌باز شوروی، در اینجا حرکت b7... 13. را پیشنهاد کرده است. با این اندیشه که در فرصت مناسب به اجرای حرکت آزادکننده d5 مبادرت ورزد و اگر سفید با d5 از این کار سیاه جلوگیری کند، دست‌کم خیالش از بابت پیاده e5 آسوده باشد. بعد از حرکت پیشهادی پانوف بازی می‌تواند این‌گونه دنبال شود:

14. d5 ♙c8 15. ♘f1 ♙d7

16. ♘h3 ♘h2 ♚fc8 17. ♙d3 ♘b7

18. b4a5 19. ♙d2 axb4 20. ♙xb4

♘c5 21. a3 ♚a7 22. ♘g3 ♙d8

سیاه بهتر است.

(برونشتین - کرس ۱۹۵۱)

1) 14. ♘b3

سفید قصد دارد حالت تنش در مرکز را حفظ کند.

14. ... a5

هدف این حرکت هجوم به اسب b3 است.

15. ♙e3 a4

16. ♘d2 ♘b4

بی‌شک بهترین بازی سیاه همین است.

۳- سیاه، بدواً باید تمام سعی خود را برای روشن شدن وضع مرکز بکار بگیرد (به عنوان مثال، برانگیختن سفید به اجرای حرکات dxe5 یا d5) که نتیجه آن استحکام e5 است و بر اثر آن، سوارهای پای‌بند این خانه آزادی عمل پیدا می‌کنند. ضمناً در هیچ حالتی نباید قبل از روشن شدن وضعیت بازی در مرکز، دست به اقدامی بزند. این نکته - در مقایسه با سفید - بسیار حائز اهمیت است. چون که سیاه در موقعیت تدافعی است و برای برقراری تساوی مبارزه می‌کند.

۴- شانسهای متقابل احتمالی سیاه، در جناح وزیر است و هرگز نباید بگذارد، پیاده‌های او در این جناح بلوکه شود. بلکه باید بکوشد به ایجاد ستون باز در این جناح موفق شود.

12. ♘bd2

1) 12. b4cxb4 13. cxb4 ♘c4

14. ♘bd2 ♙b7 15. ♘c4bxc4

16. d5a5 17. b5a4 18. ♙xa4 ♚a5

19. ♙c2 ♚xb5=

(تال - سانگی نیتی ۱۹۵۸)

2) 12. d5 ♘c4 13. a4 ♙d7

14. b3 ♘a5! 15. axb5 axb5 16. ♙b2

c4 17. b4 ♘b7 18. ♚xa8 ♚xa8=

(لوچنکف - اینگرون ۱۹۸۱)

در وضع شکل ۹۰ بعد از حرکت طبیعی 12. ♘bd2 سیاه می‌تواند طرح‌های متفاوتی را دنبال کند. یا با 12... cxd4 روی ستون باز c وارد عمل شود یا 12... ♙d7 بازی کند به

سپس سوار را پس می‌گیرد و برتری را همچنان حفظ می‌کند.

3) 14.d5 ♖b4

15. ♖b1 a5

منظور سیاه آن است که اسب را از راه a6 به

خانه c5 برساند.

16.a3 ♜a6

17. ♜f1 ♖d7

18. ♖d2 b4

بر حرکت b4 سفید پیشدستی می‌کند.

19.a×b4 ♜×b4

وضع طرفین یکسان است.

اکنون به بررسی یک طرح دیگر سیاه

می‌پردازیم.

ب:

12. ... ♖d7

13.d×e5 d×e5

14. ♜f1 ♜c4

15. ♜g3

15.b3 ♜b6 16.a4c4 17.a5 c×b3

18.a×b6 ♖×c3 19. ♖×b3 ♖×a1

20. ♖d2 ♖a3

این بازی بین بولسلاوسکی و اسمیسلوف در

سال ۱۹۴۶ انجام گرفته و امتیاز با سیاه است.

15. ... ♖ad8

16. ♖e2 ♖fe8

17.b3 ♜b6

18.a4 ♖f8

طرفین وضع برابر دارند.

17. ♖b1 ♖d7

18.a3 ♜c6

19. ♖d3 ♜a5

سیاه به برقراری تعادل وضع موفق شده

است.

2) 14. ♜f1 ♜×d4

15. ♜×d4 e×d4

16. ♜g3

واضح است که پیاده d4 را نمی‌توان گرفت.

زیرا فیل c2 از دست می‌رود.

16. ♖g5 ♖c5 17. ♖h4 ♖e6

18. ♖c1 ♖b4 19.e5d3!

و امتیاز با سیاه است.

16. ... ♜d7

17. ♜f5 ♖f6

18. ♖e2

18. ♖b3 ♖b6 19. ♖d5 ♖b7!=

18. ... ♖b6

اکنون مبارزه بر سر پیاده d4 جریان دارد.

19. ♖d2 ♜e5!!

20. ♜×d4 ♜c4

21. ♖d3 ♖b7

22.b3 ♜e5

23. ♖d2 d5!

اکنون بهترین فرصت است که پیاده

عقب‌مانده و منفرد d6 از این حالت خارج و با

پیاده‌ی مرکزی سفید معاوضه شود.

24.f4 d×e4!!

سیاه به برتری روشنی رسیده است. اگر

سفید با پیاده، اسب را بزند. سیاه ابتدا پیاده و

10. ♘c3d6 11.h3 ♔d7)

وضع سیاه خوب است. تریبال - آلمین ۱۹۲۲

9.a5d6 10.c3 ♚b8 11. ♔c4 d5!=

1) 8. ... d6

9. ♚d1 ♔e6

10. ♔c2

از تعویض فیل سفید خود امتناع می‌کند.

10. ... d5

11.d3 ♚e8

12. ♘bd2 ♔d6

13. ♘f1 h6

14.h3 ♚c8!?

15. ♘g3 dxe4

وضع طرفین برابر است (پارنوف - ونی

میروویچ ۱۹۸۵)

2) 8. ... d5

9.d3

9.exd5 ♔g4 10.dxc6e4 11.d4 exf3

12.gxf3 ♔h5! 13. ♔f4 ♚e8

14. ♔g3 ♔d6 15. ♚d3 ♔g6=

9. ... ♚e8

10. ♚e1 ♔b7

11. ♘bd2 ♚d7

12. ♘f1 ♚ad8

13. ♔g5 ♘a5

14. ♔c2 dxe4

15.dxe4 ♘c4

این بازی در سال ۱۹۵۲ بین کرس و گیلر بازی

شده است و دو بازیکن به وضع برابر رسیده‌اند.

ج:

12. ... ♔b7

13.d5 ♔c8

اکنون که قطر بزرگ h1-a8 بسته شده است

فیل سیاه دیگر در خانه b7 کاری ندارد.

14. ♘f1 ♚e8

راه رفتن فیل e7 به خانه g7 را باز می‌کند.

15. ♚h2 g6

16. ♘e3 ♔f8

17.g4

یورش بر قلعه حریف این چنین آغاز می‌شود.

17. ... ♔g7

18. ♚g1 ♚h8

این بازی هم بین بولسلاوسکی و اسمیسلفوف

در سال ۱۹۴۷ انجام شده است و طرفین وضع

برابر دارند.

دوم: 6. ♚e2

1.e4e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♔b5a6

4. ♔a4 ♘f6 5.o-o ♔e7

در این راه بازی سفید به جای رخ از وزیر

خود برای دفاع از پیاده e4 استفاده می‌کند و

خانه d1 را برای استقرار رخ آزاد می‌سازد.

حرکت بالا «حمله وُرال» نامیده می‌شود.

6. ♚e2 b5

7. ♔b3 o-o

8.c3

8.a4b4 (8... ♚b8 9.axb5 axb5

گامبی مارشال

سوم: 6. ♘c3

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6

4. ♙a4 ♘f6 5. o-o ♙e7

6. ♘c3

ضمن گسترش یک سوار، تهدید زدن پیاده e5 را مطرح ساخته است.

6. ♙x c6 d x c6 7. d3 ♙d6 8. ♘bd2

o-o 9. ♘c4 ♙e8 10. b3 b5

11. ♘e3!

وضع سفید بهتر است.

6. ...

b5

7. ♙b3

d6

8. ♘d5

8. a4 b4 9. ♘d5 ♘a5 10. ♘x e7

♙x e7 11. d4 ♘x b3 12. c x b3 ♙g4

13. ♙g5 o-o=

(توماس - آلخین ۱۹۲۲)

8. ...

♙b7

9. ♘x f6+

♙x f6

10. ♙d5

♙c8

11. ♙e1

o-o

12. c3

♘a5

بعد از ادامه زیر، سفید به نوعی برتری

می‌رسد:

12. ... ♘e7 13. ♙b3 c5 14. d4 ♙c7

15. a4

(کریس - گلی گوریچ ۱۹۵۸)

13. ♙x b7

♙x b7

تساوی وضعیت ایجاد شده است.

گامبی مارشال یا حمله مارشال روش ابداعی فرانک مارشال، شطرنج‌باز نامدار آمریکایی است که در سال ۱۹۱۸ برای نخستین بار در شهر نیویورک در مقابل کاپلانکا بکار برده است.

در این روش بازی که از دفاع بسته جدا می‌شود، سیاه پس از حرکت 7. ♙b3 سفید به جای 7... d6 قلعہ می‌رود و بعد از 8. c3 آنگاه حرکت 8... d5! را انجام می‌دهد.

قصد سیاه از این قربانی پیاده آن است که ابتکار را از دست سفید برباید، قطره‌های a8-h1 و b8-h2 و c8-h3 و همچنین ستون شاه باز شود. به این امید که بتواند از این خطوط علیه قلعه شاه حریف بهره‌برداری کند. ضمن آنکه در این میان، اسب جناح شاه سفید که تنها مدافع قلعه اوست حذف می‌شود و گسترش نیروهای سفید به کندی صورت می‌گیرد.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6

4. ♙a4 ♘f6 5. o-o ♙e7 6. ♙e1 b5

7. ♙b3

7. ...

o-o

8. c3

d5

سفید می‌تواند با 8. d4 از ورود بازی به گامبی مارشال جلوگیری کند.

هرچند ارزش این گامبی همواره مورد تأمل بوده، واقعیت این است که سیاه حالت تهاجمی نیرومندی پیدا می‌کند.

9. e x d5

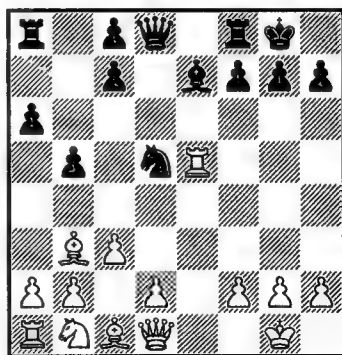
سفید می‌تواند به سادگی از قبول گامی خودداری کند و با حرکت 9.d3 بازی آرامی داشته باشد. البته در آن حالت هیچ‌گونه برتری ندارد. مثال:

9. $3d \times e4$ 10. $d \times e4$ ♔ $\times d1$ + 11. ♚ \times
d1 =

این راهی است که مارشال رفته است.

12. ♔f3 ♙e6 13. ♙f4 ♘d5
14. ♙g3 a5 15. ♘d2

10. x**e5** x**e5**



91

در اینجا دو راه، برای ادامه بازی پیش روی سیاه قرار دارد. یکی $f6 \dots 11$ که مارشال در بازی با کاپابلانکا انجام داده است و دیگری $c6 \dots 11$ که در بررسی‌های بعدی این گامی پیشنهاد شده است.

I

11. ...  **f6**

a) 12.h3  d6

1) 14.hxg4 h4

15. ♔h2+ 16. ♚f1 ♜xg4
17. ♜xg4 ♚h1+ 18. ♚e2
♞ae8+ 19. ♜e6! ♞x6+
20. ♜x6 ♚h5+ 21.g4

سفید مے پر د.

16. ♔f1 ♖xg4

17.  **e4**  **f4!**

سیاه حمله غیرقابل دفاعی بدست آورده است. حالا اگر سفید 18.g3 بازی کند، جواب سیاه ♖h2... 18... خواهد بود. (با تهدید +h3 و سپس ae8 ♖) و در صورت:

19. ♕e3 ♖ae8 20. ♕d5 ♕xg3
21. ♕xg3 (21. ♕xf7+ ♔h8)
21... ♕e2+ 22. ♕e1 ♕f3+ می برد

نتیجه آنکه سفید نباید اسب g4 را بزند.

بلکه باید این طور بازی کند:

2) 14.d4 h4

15. ♔f3 ♖xf2

16. ♖d2

وزیر سفید نمی‌تواند اسب سیاه را بزند. زیرا

13. ♖e1

بعد از:

13. ♖e2 ♖h4 14.g3 ♖h5 15. ♘d2 16. ♖xf2 ♘h2+! (16... ♘g3
 ♘g4 16.f3 ♘xf3 17. ♘xf3 ♖xf3 17. ♖xf7+) 17. ♖f1 ♘g3
 18. ♖f2 ♖e4 19. ♖f3 18. ♖e2 ♘xh3 19.gxh3 ♖ae8

شانس سفید کمی بهتر است.

و سیاه می برد.

(ساکس - نیکولیک ۱۹۸۳)

13. ...

♖h4

16. ...

♘b7

17. ♖xb7

♘d3

18. ♖e2

♖g3

19. ♖f1

♘f4

سیاه یک پیاده از دست داده است. اما ابتکار

عمل را همچنان در اختیار دارد.

14.g3

♖h3

19. ... ♖h2 20.g4

15. ♘e3

♘g4

20. ♖f2!

16. ♖d3

f5

برتری با سفید است.

17.f4

♖h8

b) 12.d4!

♘d6

18. ♘x d5

cxd5

13. ♖e1

♘g4

19. ♘d2

♖ae8

14.h3

♖h4

20. ♖f1

♖h5

15. ♖f3

♘xf2

21.a4

16. ♖e2

♘g4

سیاه در مقابل پیاده از جبران کمی برخوردار

به عقیده تارتاکوور دو طرف وضع برابر دارند.

است.

در بازی کاپابلانکا - مارشال، سیاه

2) 12. ♘x d5

cxd5

16... ♘g4?! بازی کرده و در پایان راه زیر

13.d4

♘d6

سفید به برتری قاطع نیرو دست یافته است:

14. ♖e3

♖h4

16. ... ♘g4 17.hxg4 ♘h2+

15.h3

♖f4

18. ♖f1 ♘g3 19. ♖xf2 ♖h1+

16. ♖e5

♖f6

20. ♖e2 ♘xf2 21. ♘d2! ♘h4

17. ♖e1

♖g6

22. ♖h3 ♖ae8+ 23. ♖d3 ♖f1+

18. ♖f3

♘e6

22. ♖c2 ♘f2 25. ♖f3

19. ♘f4

♘xf4

20. ♖xf4

♘xh3

21. ♖g3

♖xg3

II

11. ...

c6!

1) 12.d4

♘d6

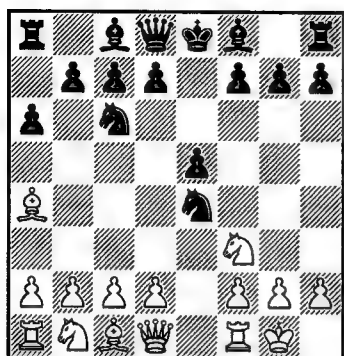
ترغیب کند تا با گشودن ستون e اسب را آچمز سازد.

دو طرف وضع یکسان دارند.

(تال - اسپاسکی ۱۹۶۵)

دفاع باز

۹۲



سیاه اگر در دفاع بسته از روش «دفاع به هر قیمت» استفاده می‌کند، در دفاع باز که دفاع تاراش نیز نامیده می‌شود، روش «حمله متقابل» را بکار می‌گیرد. راهی که پس از یک دوره بی‌اعتباری، ارزش دوباره یافته است.

ایده‌های راهنمای این راه بازی، برای سفید حفظ فیل شاه و یک پیاده استوار در خانه e5 است و برای سیاه، ابقاء اسب در e4 و تا آنجا که ممکن باشد داشتن یک پیاده نیرومند و ماندگار در خانه d5 است و نیز گسترش فیل شاه به نحوی که دست و پای سایر سوارها را نبندد.

در دفاع باز، ایده‌ها در مقایسه با دیگر راههای بازی اسپانیایی، نسبتاً دست یافتنی‌تر هستند. اما پیاده کردن آنها که عموماً جنبه تاکتیکی دارند، پیچیده‌تر است.

6. ♖e1 ♘c5 7. ♘x e5 ♙e7=

6. ... b5

6. ... e x d4 7. ♖e1 d5

8. ♙g5 ♙e7 9. ♙x e7

♙x e7 10. ♘x d4 ♘x d4

11. ♙x d4

برتری سفید آشکار است.

7. ♙b3 d5

سیاه در کمال استحکام از ♘e4 حمایت

می‌کند.

8. d x e5

بعد از:

6. ♘x e5 ♘x e5 9. d x e5

چون راه پیاده f سفید بسته نشده است، او می‌تواند به راحتی در جناح شاه دست به مانور بزند و از آن طرف، چون اسب وزیر سیاه از بازی خارج شده است، راه برای گسترش سایر مهره‌های سیاه آسان گشته و دستیابی او به برقراری تعادل سهل‌تر شده است.

1. e4 e5

2. ♘f3 ♘c6

3. ♙b5 a6

4. ♙a4 ♘f6

5. 0-0 ♘x e4

(شکل ۹۲)

بازی اخیر سیاه، حرکت بنیادی این دفاع است.

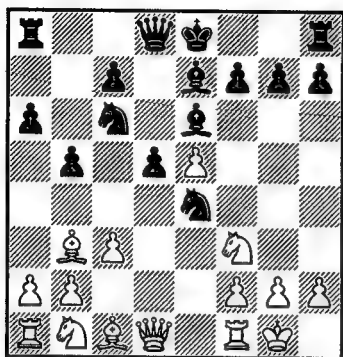
6. d4

سفید می‌کوشد حریف را به گرفتن این پیاده

سیاه بکار بگیرد.

دورنمای بازی سیاه، اجرای حرکت c5... و در صورت امکان کسب بازی متقابل در مرکز است.

۹۳



10. ♖bd2 0-0

اگر سیاه 10... ♗d2 بازی کند، پس از:
11. ♕x d2 ♗a5 12. ♗d4
سفید با اجرای حرکات f4 و f5 حمله بر جناح شاه سیاه را به راه می‌اندازد.

11. ♕c2

11. ♖e1 ♗c5 12. ♗d4 ♗x d4
13. cxd4 ♗d7 انخ

11. ... f5

11. ... ♗c5? 12. ♗d4 ♗xe5
12. ♖h5! ♗g6 14. f4 ♕d7
15. f5 ♗h8 16. f6

و سفید یک سوار می‌گیرد.

(شکل ۹۴)

در وضع بالا شانس دو طرف برابر است.

12. ♗b3

اگر سفید پیاده حریف را در حین عبور بزند،

در ادامه این راه فرعی بهترین بازی سیاه 9... ♗b7 است برعکس حرکت 9... ♕e6 به علت امکان پیشروی f4-f5 درست نیست. مثال:

9. ... ♕e6 10. ♕e3 ♕c5 11. ♕xc5
♗xc5 12. f4 g6 13. ♗d2 o-o
14. ♗f3 ♗xb3 axb3 c5 16. ♖d2 b4
17. ♖f2 ♖b6 18. ♖h4

با برتری سفید

8. ... ♕e6

راه پیشروی پیاده f سفید باز نیست.

9. c3

در برابر حرکت 9. ♖e2 که به حمله «هاول» مشهور است، برونشتین، بازی 9... ♕c5 را پیشنهاد می‌کند که سفید را از اجرای حرکت ♖d1 مانع می‌شود و ادامه آن از این قرار است:
10. ♕e3 o-o 11. ♗bd2 ♗xd2
12. ♖xd2 d4 13. ♕g5 ♖d7
14. ♕xe6 ♖xe6

که به تساوی می‌انجامد.

سیاه برای گسترش فیل شاه خود باید یکی از خانه‌های e7 و c5 را انتخاب کند.

a) 9. ... ♕e7

(شکل ۹۳)

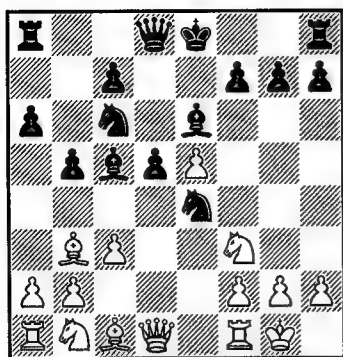
آرایش پیاده‌ها، راهنمای ادامه بازی است، سفید در جناح شاه و سیاه در جناح وزیر دارای اکثریت پیاده‌ای هستند. سفید باید بکوشد تا اسب پیش‌تاخته سیاه را دور سازد و با حرکات ♕c2 و ♗d4 و در نهایت پیشروی پیاده f و احتمالاً پیاده g، قوای خود را در حمله علیه شاه

بعد از:

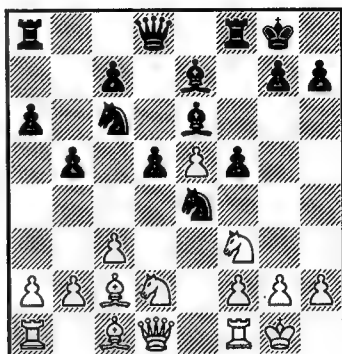
12. exf6 e.p., ♖xf6 13. ♘b3
(13. ♘g5 ♙g4) ♙d7

امتیازی کسب نمی‌کند.

۹۵



۹۴



1) 10. ♘bd2

سفید برای از جا کردن اسب نشسته در e4
آغاز به کار می‌کند.

10. ... 0-0

11. ♙c2

11. ♙e2 ♙f5 12. ♘xe4 dxe4
13. ♘g5 ♘xe5! 14. ♘xe4 ♙g4 یا
14... ♙d3=

11. ... f5

این حرکت، بازی را به راههای پربینج و خم
تاکتیکی می‌کشاند و اگر سیاه قصد استقبال از
آن را نداشته باشد، می‌تواند به روش آسان زیر با
حریف به برابری برسد:

11. ... ♙f5 12. ♘b3 ♙g4
13. ♘xc5 ♘xc5 14. ♙e1 ♙e8
15. ♙f4 ♘e6 16. ♙g3 ♙h5
17. ♙d2 ♙g6 18. ♙xg6 hxcg6=

12. ♘b3

هدف این حرکت آن است که خانه d4 به
نحوی استوار اشغال شود.
ادامه 12. exf6 e.p., ♖xf6 چیزی عاید

12. ... ♙d7

13. ♘bd4 ♖xd4

14. ♘xd4 c5

15. ♘xe6 ♙xe6

16. f3 ♘g5

17. ♙xg5 ♙xg5

18. f4 ♙d8

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

مقصود از حرکت اخیر سیاه آن است که فیل
در خانه b6 مستقر شود.

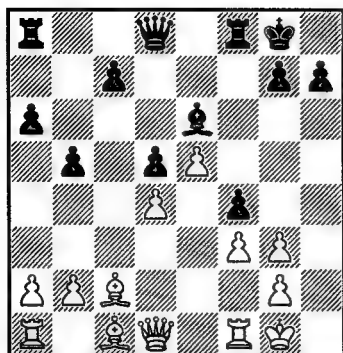
b) 9. ... ♙c5

(شکل ۹۵)

در این وضعیت که فیل سیاه به جای e7 در
خانه c5 مستقر شده است، برای سیاه مسائل
تاکتیکی بیشتر خودنمایی می‌کند. فیل در c5
راه پیاده c7 را بسته اما فیل و اسب به طور
هماهنگ خانه f2 را نشانه رفته‌اند.

20. ♖×h7+ ♔×h7

سفید نمی‌کند.



۹۶

12. ...

♖b6

13. ♘bd4

♘×d4

14. ♘×d4

♖×d4

15. c×d4

15. ♖×d4! c5 16. ♖d1f4 17. f3 ♘g5

18. a4b4 19. c×b4

سفید بهتر است.

15. ...

f4

تهدید سیاه اجرای حرکت f3 و تخریب قلعه

سفید است.

16. f3

♘g3

یک قربانی نمونه‌وار که در پایین دلیل آن را

می‌بینیم.

17. h×g3

مسلماً سفید می‌تواند با 17. ♖f2 از زدن

♘g3 صرف‌نظر کند. و باز هم به برتری برسد،

اما چون قربانی متقابلی را مدنظر دارد، حرکت بالا را انجام می‌دهد.

بعد از 17. ♖f2 ادامه بازی می‌تواند چنین

باشد:

17. ♖f2 ♖h4 18. ♖d3 ♖f5

19. ♖×f4 ♖×f4 20. h×g3 ♖×g3

21. f4

(شکل ۹۶)

17. ...

f×g3

حالا تهدید سیاه اجرای حرکت

18... ♖h4 است.

18. ♖d3!

♖f5

18. ... ♖h4 19. ♖×h7+! ♖×h7

و متعاقب آن پیاده g3 که بیش از حد به جلو

آمده است سقوط می‌کند.

18. ...g6 19. ♖e3 ♖h4 20. ♖h6!

19. ♖×f5! ♖×f5

20. ♖×f5 ♖h4

21. ♖h3 ♖×d4+

22. ♖h1 ♖×e5

وضعیت برای هر دو طرف بازی، بسیار

پیچیده است و بازی سیاه را نباید در سطح

پایین‌تر از وضع سفید ارزیابی کرد.

برای آگاهی بیشتر خوانندگان یک راه ادامه

وضعیت بالا را که در یک بازی انجام شده است

به نظر می‌رسانیم:

23. ♖d2 ♖×b2 (23...c5 24. ♖fe1!

♖×b2 25. ♖f4 d4 24. ♖×g3 (الخ)

24. ♖f4 c6 25. ♖ae1 d4

26. ♖e7d3 27. ♖e5 ♖e2 28. ♖g1

♖f8 29. ♖d6 ♖×e7 30. ♖×e7+

♖×e7

وضع به سود سیاه است.

7. ♖b3

d5

8. d×e5

♙e6

9. c3

♙c5

یک راه دیگر بازی که سیاه می‌تواند انتخاب کند، گسترش فیل شاه در خانه e7 است.

10. ♖e2

بازی بهتر یکی 10. ♖d3 است و دیگری 10. ♘bd2 که ادامه حضور اسب حریف را زیر سؤال می‌برد.

10. ...

o-o

11. ♙e3

حرکت 11. ♘bd2 بهتر است.

11. ...

♙×e3

12. ♖×e3

♘e7

قصد سیاه آن است با پیشی راندن پیاده c، فشار بر خانه d4 را افزون سازد.

13. ♘d4

c5

14. ♘×e6

f×e6

15. ♘d2

حرکت 15. f3 با پاسخ 15... ♘f5 مواجه می‌شود و شانس بازی سیاه را مساعدتر می‌ساخت.

15. ...

♘f5

16. ♖e2

♘×d2

17. ♖×d2

این چهارمین بار است که وزیر سفید جابه‌جا می‌شود و روشن است که سیاه گسترش بهتری دارد.

17. ...

♖b6

18. ♙c2

♖ad8

2) 10. ♖d3

10. ♖e2 o-o 11. ♙e3 f6 12. e×f6

♖×f6 13. ♘bd2 ♙d6 14. a4

♘×d2 15. ♖×d2 ♘e5 16. ♘×e5

♖×e5 17. f4 ♖h5=

(برتوک - گیلر ۱۹۶۲)

10. ...

o-o

11. ♘bd2

f5

12. e×f6 e.p.,

♘×f6

13. a4

♙f7

14. ♘g5

♘e5

15. ♖g3

♖d6

16. ♙c2

♙g6

حرکت 16...h6؟! پس از:

17. ♘×f7 ♘×f7 18. ♘b3

به سود سفید است.

17. ♙×g6

♘×g6

طرفین به تساوی وضع رسیده‌اند.

بازی اسپانیایی

دکتر ایوه - دکتر ایتکن

۱۹۴۵

1. e4

e5

2. ♘f3

♘c6

3. ♙b5

a6

4. ♙a4

♘f6

5. o-o

♘×e4

سیاه روش دفاع باز را انتخاب کرده است.

6. d4

b5

24. b4 dxc3 25. ♔xc3 ♔a4!

26... ♔xd1+ با تهدید برنده

24. ... ♔xa2

25. ♔a3

حرکت 25. ♔c1 مقاومت بیشتری را در

بردارد.

25. ... ♔xd4

26. ♔xa2 ♔xd2

27. ♔xd2 ♔xd2

در این پایان بازی رخ‌ها، برگ‌های برنده

(پیاده اضافی، اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر و

فعالیت بیشتر رخ) در اختیار سیاه است.

28. ♔f1 c4

29. ♔e1

29. ♔xa6 ♔xb2 30. ♔xe6 c3

31. ♔c6 c2 32. ♔e1 b4 33. ♔d2

b3 34. e6 ♔f8

و سیاه می‌برد.

29. ... c3!

30. ♔xa6 cxb2

سفید به باخت خود اعتراف می‌کند.

19. ♔ad1

d4

آتش نبرد بالا می‌گیرد.

20. ♔f5 ♔xf5

در نبرد سلاح‌های سنگین که در پی خواهد

آمد، سوارهای سیاه توان رزمی زیادی از خود

نشان خواهند داد.

21. ♔fe1 ♔f7

22. ♔e3

حرکت 22. ♔e2 بهتر بود.

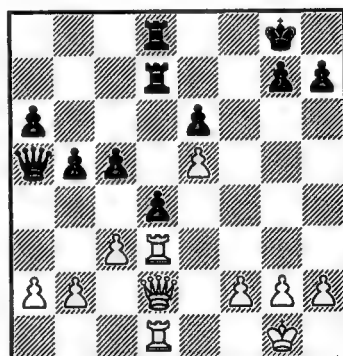
22. ... ♔fd7

23. ♔d3 ♔a5

یک حرکت خوب حساب‌شده، ادامه بازی

نشان می‌دهد که سیاه با چه امکانات ساده اما

منطقی، عملیات جنگی را رهبری می‌کند.



۹۷

بازی اسپانیایی

تیپ سای (هند) - خسرو هرنندی (ایران)

قطر - ۱۹۹۰

1. e4 e5

2. ♔f3 ♔c6

3. ♔b5 a6

تهدید سیاه چنین است:

24. ... dxc3 25. ♔xc3 ♔xc3

24. cxd4

اگر:

24. ♔c2 ♔xa2 25. cxd4 ♔xd4

26. ♔xd4 cxd4

و یا اگر:

سفید اگر مایل به بستن مرکز نباشد می تواند به طریق زیر بازی کند:

10. ♖e3 e×d4 11. c×d4 ♜a5
12. ♙c2 c5 13. d×c5 d×c5
14. ♜bd2 ♜c6 15. ♚c1...

10. ... ♜a5

11. ♙c2 c6

12. h3 ♜f3

- 1) 12. ... ♙c8 (12... ♙d7 13. ♜×e5 d×e5 14. d6) 13. d×c6 ♚c7 14. a4 b4
دو طرف وضع برابر دارند.

- 2) 12. ... ♙h5 13. d×c6 ♜×c6
14. ♙g5 ♚b6 15. ♜bd2 ♚ad8
16. ♙b3 ♜d7 17. ♙e3 ♚c7
18. ♜f1 ♜a5 19. ♜g3 ♙g6
20. a4

سفید نسبت به حریف وضع بهتری دارد.

13. ♚f3 c×d5

14. e×d5 ♜c4

15. ♜d2 ♜b6

16. ♜f1!?

سفید در اندیشه کسب برتری موضعی (پوزیسیونی) از جمله بهره برداری از ضعف رقیب در خانه های سفید (به علت خروج فیل وزیرش از صحنه نبرد) پیاده وزیر را فدا می سازد.

16. ... ♜b×d5

17. ♜g3 ♜c7

18. ♜f5 ♚h8?!

در اینجا حرکت بهتر سیاه ♜e6... است و ادامه آن می تواند به شرح زیر باشد:

4. ♙a4

5. o-o

6. ♚e1

7. ♙b3

♜f6

♙e7

b5

o-o

سیاه از حرکت معمول d6 چشم می پوشد. شاید این یک پس و پیش کردن ساده حرکات است و شاید هم خود را برای اجرای گامبی مارشال آماده ساخته است.

8. d4

سفید به منظور مقابله روانی با اندیشه حریف از ورود بازی به گامبی مارشال جلوگیری می کند. راه دیگر ممانعت از این کار به شرح زیر است:

8. a4 ♙b7 9. d3 d6 10. ♜c3 ♜a5
11. ♙a2 b4 12. ♜e2 c5 13. ♜g3...
8. ... d6

تعقیب بازی به روش زیر به برد سفید منتهی می شود:

- 1) 8. .. e×d4 9. e5 ♜e8 10. ♙d5 ♚b8 11. ♙f4
2) 8. ... ♜×d4 9. ♙f7+ ♚f7
10. ♜×e5 ♜e6? (10. ... ♜c6
11. ♜f7 ♚f7 12. e5 ♜e8
13. ♚d5+) 11. ♜f7 ♚f7 12. e5
♙b7 (12... ♜g8 13. ♚f3+)
13. e×f6

9. c3

حرکت 9. d×e5 و حذف فشار بر پیاده شاه سیاه چیزی عاید سفید نمی کند.

9. ...

10. d5

♙g4

پیشروی پیاده اسب وزیر حریف جلوگیری کند.
اما ادامه بازی صحت این حرکت را زیر سؤال
می برد.

29.a5 ♘e8

30.a6 ♙a7

31. ♕d4! ♙a8

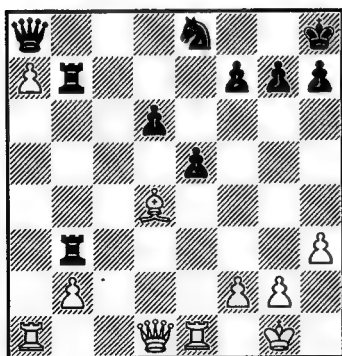
سیاه قادر نیست فیل سفید را تصاحب کند
زیرا این کار موجبات شکست او را فراهم
می سازد.

1) 31. ... ♙x d4? 32. ♙x d4 e x d4
33.a7 ♙a8 34. ♙x e8 ♙x e8
35.a8: ♙

2) 31. ... e x d4 32. ♙x b3 h6
(32... ♘f6 33. ♙e7!) 33. ♙x b8
♙x b8 34.a7 ♙a8 35. ♙x e8+...

در هر دو حالت سفید می برد.

32.a7 ♙b7



۹۸

33. ♕x e5!

این ضربه کارساز تکلیف پیکار را یکسره

می کند.

33. ... d x e5

19.a4b4 (19...b x a4 20. ♙x a4! g6

21. ♘x e7+ ♙x e7 22. ♕h6 ♙fe8

23. ♙e a1) 20. ♙b7 ♙e8

21. ♙x b4 ♕f8 22.a5 ♙b8

23. ♙h4...

19.a4

سفید با توجه به ضعف جناح وزیر رقیب
برای تضعیف بیش از پیش آن اقدام می کند.

19. ... b4?

در وضعیت حاضر این حرکت جبراً به برتری
سفید می انجامد.

20.c x b4 ♙b8

21. ♕d2 ♘fd5

22. ♕b3 ♘x b4

23. ♙g4 ♘e8

24. ♕x b4 a5

25. ♘x e7

حرکت 25. ♙e4 نیز به برتری سفید منجر

می شود.

25. ... ♙x e7

و سفید می برد. 26. ♘c6

26. ♕x a5 ♙x b3

27. ♕c3 ♘f6

28. ♙d1!

درگیری دو همآورد در جناح وزیر خاتمه
یافته است و سفید به دلیل در اختیار داشتن دو
پیاده گذشته در این جناح، به برتری آشکار
رسیده است.

28. ... ♙fb8

رخ را در خانه b3 باقی نگاه می دارد تا از

2. ♘f3

♘c6

3. ♙b5

a6

4. ♙a4

d6

5. ♙×c6+

بعد از 5.0-0 سیاه با 5...♘d7 وضع را محکم می‌سازد و به دنبال 6.c3 با حرکت 6...g6 فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد.

5. ...

b×c6

6.d4

f6

سیاه با این محکم‌ترین حرکت، از پیاده e5 دفاع می‌کند و زنجیر پیاده‌هایش را در تعویض محتمل در خانه‌ی e5 دست‌نخورده نگاه می‌دارد. در حالی که به سبب خروج فیل شاه سفید از صحنه‌ی عملیات از ضعف قطر a2-g8 واهم‌ای ندارد.

7.c4

7. ♘c3 g6 8. ♙e3 ♘h6 9. d×e5 d×e5! 10. ♙×d8+ ♔×d8 11.0-0-0+ ♙d7

وضع دو طرف یکسان است.

7. ...

c5

در بولتن شماره‌ی ۱۰ دوازدهمین المپیاد شطرنج، استاد بزرگ اوکلی این حرکت سیاه را یک نوآوری قلمداد کرده است که بر اثر آن سیاه سریعاً بازی خوبی پیدا می‌کند. هدف سیاه ضمن جلوگیری از پیشروی پیاده‌ی c4 سفید، وارد ساختن فشار به خانه‌ی d4 حریف است. جنبه‌ی منفی آن تضعیف پیاده‌ی c5 پس از معاوضه‌ی پیاده‌ها در این خانه می‌باشد.

34. ♙×e5

حالا تهدید اجرای حرکت 35. ♙×e8+ و سپس 36.a8:♔ خودنمایی می‌کند.

34. ...

♘f6

34. ♘c7 35. ♙e7 ♘e6 36. ♙d5 (35... ♙×b2 36. ♙f3) و سفید پیروز می‌شود.

35. ♙c5!

تهدید سفید 36. ♙c8+ است و پس از 36...♙×c8 آنگاه حرکت 37.a8:♔ اجرا خواهد شد.

35. ...

♙×b2

36. ♙c1

♙b1

37. ♙×b1

♙×b1

38. ♙×b1

♙×a7

39. ♙c8+

♘g8

40. ♙e4

سفید قصد دارد 41. ♙×g8+ و بعد 42. ♙e8+

40. ...

♙a1+

41. ♙h2

g6

42. ♙e8

♙g7

43. ♙c7

سیاه شکست را می‌پذیرد.

بازی اسپانیایی

دفاع اشتاینیتز جدید

فوکس (آلمان شرقی).- لطفی (ایران)

المپیاد ۱۹۵۶

1.e4

e5

16. ... ♖g4

نقشه‌ی سیاه گرفتن یک پیاده و یا تضعیف وضع بازی حریف است و سفید بر آن است با از دست دادن پیاده هم از شتر اسب مزاحم خلاص شود و هم ابتکار بازی را از چنگ رقیب به در آورد. عقب‌نشینی اسب نیز در جهت اجرای همین طرح صورت گرفته است.

17. ♜d2 ♜e2+

18. ♜x e2

و 18. ♔h1? ♜x c3 19. bxc3 ♙e2 20... ♙d3 سپس

18. ... ♜x e2

19. ♜fc1! ♙d3

20. ♜a1 ♜xb2

21. ♜c3 ♙c2

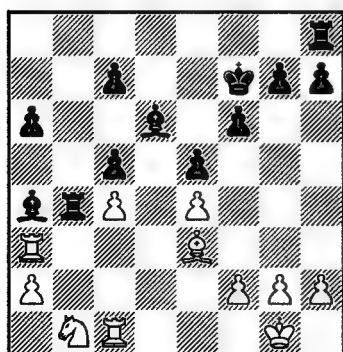
22. ♜ac1 ♙a4

23. ♜a3 ♜b4

24. ♜b1

با تهدید 25. ♙d2 ولی بهتر بود قبلاً

24.f3 بازی می‌کرد.



24. ... ♙c6

یک راه دیگر ادامه‌ی بازی به شرح زیر است:

7. ... ♜e7 8. ♜c3 ♜g6 9. ♙e3

♙e7 10. ♔a4 ♙d7 11. c5 ♔b8!

12. o-o-o ♔b7 13. ♜d2 ♜b8

14. dxe5 dxe5

با وضع برابر برای دو طرف (اسپاسکی -

اسمیسلفوف سال ۱۹۵۸)

8. dxc5 dxc5

9. ♜c3?

سفید برخلاف نظر خود چون بی‌اراده اسب

وزیر را لمس کرده بود ناگزیر شد آن را بازی کند.

در صورتی که می‌بایست چنین بازی کرده باشد:

الخ 9. ♔x d8+ ♔x d8 10. ♙e3

9. ... ♔x d1+

10. ♜x d1 ♜e7

11. ♜c3 ♜c6

12. ♜d5 ♙d6

13. ♙e3 ♜b8

14. ♜b1 ♜d4

سیاه با استفاده از اشتباه سفید در حرکت

نهم، اینک خانه‌ی d4 را تسخیر کرده است و

اسب را در این خانه مستقر ساخته است. حالا

اگر سفید برای رهایی از مزاحمت ناخوشایند این

اسب آن را بزند سیاه بر روی ستون وزیر صاحب

یک پیاده‌ی رونده می‌شود که نقش مؤثری در

مرحله‌ی پایان بازی ایفا خواهد کرد.

15. o-o ♔f7

16. ♜c3

دلیل این عقب‌نشینی اسب در پایین روشن

می‌شود.

33. ... ♖b5?

34. cxb5 ♙xc5+

35. ♔h1

واضح است که حرکت 35. ♔f1 خطای محض است و شاید سیاه از آن جهت حرکت سی و سوم را انجام داده است که به ارتکاب این اشتباه از جانب حریف چشم دوخته بوده است. حالا اگر:

35. ... axb5 (35... ♙xb5? 36. a4)

36. ♖xa8 ♙xa8 37. ♖b1

سفید می برد.

سیاه با آنکه برای اجرای پنج حرکت باقیمانده زمان کافی در اختیار داشت در ادامه دادن به بازی آنقدر تعلل نمود که وقت بازیش تمام شد و بازنده محسوب گردید.

بازی اسپانیایی

ت. سیاپراس - یوسف صفوت

المیاد سال ۱۹۵۶

1. e4 e5

2. ♟f3 ♟c6

3. ♙b5 a6

4. ♙a4 ♟f6

5. o-o b5

6. ♙b3 ♙e7

7. ♖e1 d6

8. c3 o-o

9. h3 ♟a5

10. ♙c2 c5

سیاه در نظر دارد به هر قیمت که شده، پیاده‌ی اضافی را حفظ کند و به همین جهت بازی را از دست می‌دهد. بهتر بود با انتخاب راه زیر در پی حصول نتیجه‌ی هیچ بر هیچ گام برمی‌داشت:

24. ... ♙c2 25. ♟c3 ♙d3 26. ♟d5

♙xc4 27. ♟xb4 cxb4 28. ♖a5

♙b5 29. ♙c5 ♙xc5 30. ♖xc5 c6

31. a4bxax3 «e.p.» 32. ♖xa3

25. ♙d2 ♖b6

26. ♙a5 ♖b7

27. ♟d2 g6

28. f3 f5

29. ♙c3 ♖a8

30. ♖a5

مقدمه‌ی گرفتن پیاده ضعیف c5 را

می‌چیند.

30. ... ♖b6

31. ♖e1 f4

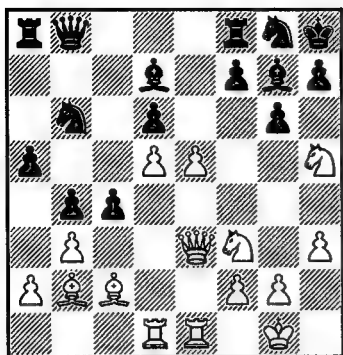
31. ... fxe4 32. fxe4

32. ♟b3 ♔f6

33. ♟xc5

اکنون سیاه اگر 33... ♙xc5 بازی کند بعد از 34. ♖xc5 تهدید گرفتن پیاده‌ی شاه حریف و اجرای حرکت 35. ♙a5 مطرح می‌شود و اگر اسب سفید را نزنند آنگاه این اسب در حرکت بعد در خانه‌ی d3 می‌نشیند و بر اثر آن تهدید دوگانه c5 و ♙xe5 خودنمایی می‌کند. به طوری که مشهود است نیروهای سیاه آرایش مناسبی ندارند و بازی سیاه از دست رفته است.

25. ♖h5!



۱۰۰

11.d4

♔c7

12. ♖bd2

♕d7

13. ♖f1

♔h8

با آگاهی به راه دفاع چيگورين در بازی اسپانیایی باید گفته شود که حرکت اخير سیاه به عنوان بهترین ادامه‌ی بازی محسوب نمی‌شود. حرکت بهتر ♖c4... 13 است با این هدف که اسب در b6 بنشیند و بر خانه‌ی d5 نظارت کند.

14. ♖g3

♖g8

15. ♕e3?

♖c4

16. ♕c1

سفید شجاعانه اشتباه خود را رفع می‌کند و فیل را عقب می‌کشد. واقعیت این است که هدر دادن «زمان» مطلوب نیست. اما در وضع حاضر این امر زیان چشمگیری ندارد.

16. ...

g6

17.b3

♖b6

18. ♕b2

♕f6

19. ♔d2

a5

20. ♖d1

e×d4?

یک حرکت خطا. مرکز را نباید واگذار کرد. سیاه می‌بایست 20...a4 بازی می‌کرد.

21.c×d4

c4

22.e5

♕g7

23.d5

♔b8

24. ♔e3

b4

سیاه می‌خواهد با اجرای حرکت 25...c3 فیل حریف را بر جای میخکوب سازد اما سفید نادرست بودن اندیشه‌ی سیاه را با حرکت ظریف خود به اثبات می‌رساند.

اسب سفید را نمی‌توان گرفت زیرا جواب آن

26. ♔e4 خواهد بود.

25. ...

c3

26. ♖×g7

c×b2

بعد از: 27. ♕c1 26... ♔×g7 به دلیل

ضعیف شدن قطره‌های سیاه، سیاه دچار زحمت می‌شود.

27.e6

♔×g7

28. ♔d4+

f6

ظاهراً این یک حرکت طبیعی است. حال

آنکه سبب تضعیف شدید خانه‌ی e6 می‌گردد. بازی 28... ♖f6 به احتیاط نزدیکتر است.

29.e×d7

♖b×d7

30. ♖g5

♖e8

31. ♖×e8

♔×e8

32. ♖e6+

♔h8

33. ♔×b2

پیچیدگیها پایان یافته است و وضعیت بازی آشکارا نشان‌دهنده‌ی برتری سفید است. استقرار فعالانه‌ی اسب سفید در خانه‌ی e6 (که

نتیجه‌ی حرکت ناپخته‌ی f6...28 است) توان
مانور قوای سیاه را محدود ساخته است.

بازی اسپانیایی

کارپوف - کاسپاروف

سال ۱۹۸۶

به عنوان نمونه‌ای بارز از شطرنج خلاق و
شگفتی‌آفرین به بررسی این بازی می‌نشینیم که
به مثابه‌ی یکی از بهترین بازیهای مسابقات
قهرمانی شطرنج جهان ارزیابی شده است. در
گرم‌گرم کارزار وضع بازی کاسپاروف در آستانه‌ی
فروپاشی می‌نمود. جناح وزیر او درهم ریخته بود
و می‌رفت که فئای یک اسبش را به چشم ببیند و
در آن گیرودار یورش وی در جناح دیگر عرصه‌ی
نبرد تازه داشت آغاز می‌شد. قهرمان جهان با
یک سلسله حرکات بی‌پروا - که اگر به نتیجه
نمی‌رسید به منزله‌ی حرکاتی به دور از حزم و
تدبیر تلقی می‌شد - شاه رقیب را هدف حمله‌ای
قرار داد که سرانجام به هجومی ویرانگر بدل
گشت. اما هیچ‌کس در پایان بازی نمی‌توانست
آنچه را که رخ داده بود باور کند. کارپف در مراحل
بحرانی نبرد به حل دشواریها توفیق نیافت و
شکست را پذیرا شد.

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | ♘c6 |
| 3. ♘b5 | a6 |
| 4. ♘a4 | ♘f6 |
| 5.o-o | ♘e7 |
| 6. ♖e1 | b5 |
| 7. ♘b3 | d6 |
| 8.c3 | |

♖c8 33. ...

♘c5 34. ♘d3

♙e7 35. ♘c4

♖e8 36. ♖e1

37.a3!

سفید موقعیت را به خوبی می‌سنجد و با
گشودن ستون a نقاط ضعف اردوگاه رقیب را
نمایان تر می‌سازد.

♘x6 37. ...

دیر یا زود اما به هر حال لازم است به
مزاحمت اسب سفید پایان داده شود.

♙d7 38. ♖x6

a×b4 39.a×b4

♖b8 40. ♙d2

♙c7 41. ♙a2!

♙g7 42.g4

♙f7 43.h4

♖e8 44. ♙a1

♖x6 45. ♙a4!

اگر سیاه ♖b8...45 بازی کند پاسخ سفید
♙c6 46. ♙c6 خواهد بود.

♙g7? 46.d×e6+

واضح است که حتی پس از بهترین حرکت
ممکن یعنی ♙e7...46 نیز به دنبال 47.g5!
مقاومت سیاه طول نخواهد کشید.

47. ♙d7+

سیاه از ادامه‌ی بازی صرف‌نظر می‌کند.

b2 فشار وارد آورد. پس از گرفتن پیاده‌ی b2 پیاده‌ی c4 سیاه به صورت یک پیاده‌ی رونده نیرومند قدرت‌نمایی خواهد کرد. قبلاً به جای این حرکت، e5... 18 بازی می‌شده است.

19. d2f3

به این ترتیب انتقال رخ a3 به جناح شاه با دشواری مواجه می‌شود. از طرفی بازی 19. f1... به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

19. ... d5xd5 20. exd5 e1xe1
21. e1xe1 d4xd4 الخ

19. ... c5

سیاه پیاده‌ای را فدا می‌سازد و سفید کار بهتری جز قبول آن ندارد.

20. axb5 axb5

21. b5xb5 a3xa3

22. a3xa3

بعد از 22. bxa3 بازی این‌طور تعقیب می‌شود:

22. ... bd3 23. d3xd3 d3xd3

24. e2e2 a1! الخ

اما حالا اسب در خانه‌ی a3 فرصت باارزشی برای یورش به پیاده‌ی c4 به دست می‌آورد.

22. ... a6!

حرکت 22... bd3 ناپهنگام است زیرا پس از 23. e3... سیاه بازی خوبی ندارد مثال: 23. ... e4 24. e4xe4 e4xe4 25. c4xc4! c1xc1 26. e4xe4

و برتری با سفید خواهد بود.

از این پس با هر حرکت، طرح‌های تاکتیکی پیچیده‌تر می‌گردد. آن‌چنان که حتی استادان

حرکت 8.a4 ظاهراً نسبت به راه اصلی بازی مشکلات کمتری برای سیاه ایجاد می‌کند. به عنوان مثال در بازی بین وان در ویل - توره، سال ۱۹۸۵، سیاه به حرکت مزبور با 4!g8... پاسخ داده است و سپس بازی چنین دنبال شده است:

9. c3 o-o 10. d3 a5 11. c2c2! 12. f3xf3 b4 13. d2d2 (13. cxb4 c6c6) d7d7 14. g4g4g5

و سیاه بازی راحتی دارد.

8. ... o-o

9. h3 b7

10. d4 e8

سفید در صورت تمایل می‌تواند با: 12. f3f3 و 11. g5g5 f8f8

نتیجه‌ی مساوی برود.

11. bd2 f8

12. a4 h6

13. c2 exd4

14. cxd4 b4

15. b1 c5

16. d5 d7

17. a3 c4

سیاه قصد دارد به پشتیبانی این پیاده اسب خود را در خانه‌ی d3 مستقر سازد و در صف قوای حریف ایجاد آشفتنی کند.

18. d4 f6!

یک حرکت جدید و خوب. سیاه این نقشه را در سر دارد که یک پیاده قربانی بدهد و بر خانه‌ی

سیاه (به جای $b3$...) 26. f4 موجب باخت او می‌شود. مثال:

1) 26. d6 ... 27. axc4 fxc4
 28. fxc4 f4 29. fxd3 fxd3
 30. fxd3 xc1 31. h7+ f8
 32. h8+ e7 33. xb8

سفید می‌برد

2) 26. b4 ... 27. c6 b7
 28. e8

حالا تهدید سفید اجرای حرکت e3 است و بنابراین سیاه باید پیشاپیش راه فراری برای شاه خود دست و پا کند.

28. g5 ... 29. f3 d6 (29... g7
 30. e3) 30. fxc4 31. ce5 !

الخ

وضعیت سیاه خیلی دشوار است و در برابر تهدید $b4$ و d8 دفاع مؤثری ندارد.

26. g4

اجرای حرکت بالا نشان دهنده‌ی آن است که سفید از توجه به پیرامون خانه‌های $d3$ و $c4$ منصرف شده مصمم است جناح وزیر را به حال خود رها سازد و به نیروی هجوم در جناح شاه اعتماد کند.

26. ... b6!

27. g3 g6

برداشت درست سیاه آن است که سفید به آسانی نخواهد توانست آتش نیروهای تحت فرمان را روی نقطه‌ی g6 متمرکز سازد. در اینجا بررسی حرکت e4! ... 27 در خور توجه است:

1) 28. e3 ec5 29. g3 e4

بزرگ شطرنج ناظر بر این بازی نیز پیش‌بینی دقیق حرکت بعد را دشوار می‌دیدند.

23. e3 b8

اگر سیاه bd3 ... 23 بازی کند ادامه‌ی آن شرح زیر خواهد بود.

24. fxd3 cxd3 25. b4 xe4 26. b5
 (26. a4 c8) 26... b7
 27. fxd3! c8!

و در آن حال سیاه با حل مسئله‌ی پیاده‌ی اضافی و رونده‌ی حریف روبرو می‌باشد.

24. e5!

حرکت اخیر سفید راه فیل را به سوی قلعه‌ی شاه رقیب می‌گشاید.

24. ... de5

25. fxe5 bd3

اکنون سفید می‌تواند با حرکت بسیار خوب c2! به برتری چشمگیری برسد. وزیر سفید در خانه‌ی c2 قادر است هم وظیفه‌ی دفاعی و هم نقش تهاجمی را ایفا کند. و ادامه‌ی فعالیت سیاه را با مشکل جدی مواجه سازد. در آن حال بهترین شانسهای سیاه در حرکت $\text{b3!?$... 26 است. مثال:

26. c2 b3 27. d7 d6
 28. xb8 xb8 29. fxc4 bxc1
 30. fxd3 fxd3 31. fxd3 g6
 32. b3 c5 الخ

به عقیده‌ی کاسپاروف هرچند معلوم نیست برتری کمی سفید برای رسیدن به پیروزی کافی باشد، اما سیاه برای جلوگیری از شکست باید تلاش زیادی از خود نشان دهد. هر حرکت دیگر

دفاعی جناح شاه می بردازد. پس از حرکت
 29... ♖×a3 ادامه‌ی بازی می‌تواند چنین
 باشد:

30. ♜f6+ ♔h8

1) 31. ♙×f8 ♜×f8 (31... ♜×b1+

32. ♔h2 ♚c1 33. ♚h5+!)

32. ♜g4 ♚c1+ 33. ♔h2 ♔g7

(3 3... ♚h6? 3 4. ♚g3)

34. ♜h5+ ♔g8 35. ♜f6+

2) 31. ♚h5 ♜×b1+ 32. ♙c1+!

♔g7 33. ♜e8 ♔g8 34. ♜f6+

در هر دو حالت بالا بر اثر تکرار حالت بازی
 مساوی می‌شود.

30. ♙×f8

♔f8

بعد از 30... ♜×f8 بازی این‌طور دنبال

می‌شود:

31. ♙×d3 c×d3 32. ♜h6+ ♔g7

33. ♜f5+ ♔h7 34. ♚f4

حمله‌ی سفید دفع‌نشده‌ی است.

31. ♔h2!

یک حرکت برجسته که ادامه‌ی هجوم اسب
 را میسر می‌سازد. قبل از اجرای این حرکت بازی
 31. ♜h6 عملی نیست زیرا سیاه با
 31... ♚c1+ اسب را می‌گیرد اما اکنون این
 اسب نقش بزرگی را در حمله بازی می‌کند.

31. ...

♜b3

32. ♙×d3

c×d3

حرکت 32... ♜×d3 وضع را به یک آخر

با امکان تکرار حرکات و نتیجه‌ی مساوی.^(۱)

2) 28. ♜e3 ♜×f2 29. ♜×f2 ♜×f2

30. ♔×f2 ♙×a3 31. ♚c2! f5

32. b×a3 ♚×b1 33. ♚×b1 ♜×b1

34. ♙d2

وضعیت مساوی نمایان است.

3) 28. ♜e3 ♙×a3! 29. ♜×e4

♙b2

حمله‌ی سفید پایان می‌یابد.

4) 28. ♜×h6+ ♔h7 29. ♜e3

♜×f2 (29... ♚×h6 30. ♜×d3)

30. ♚f3 ♚f6!! (30. ♚×h6?

31. ♜×d3 ♚×c1 32. ♜d1+)

31. ♜g4 (31. ♚×f6 g×f6 32. ♜g4

♜×g4 33. h×g4 ♙c5) 31... ♚×f3

32. ♜×f3 ♜×g4 33. ♜×c4 ♙c5+!

34. ♔h1 ♙×c4 35. h×g4 ♜h8!!

36. ♙×d3+ ♔g8 37. ♜h3 ♙×d3

الخ

سیاه می‌برد. خلاصه آنکه بعد از حرکت

27... ♜e4 سیاه نسبت به حریف با مشکل

کمتری روبرو می‌شود. اما ظاهراً کارپوف در
 اندیشه‌ی آن نیست که تهدیدها را به حداقل
 برساند.

28. ♙×h6

♚×b2

29. ♚f3!

♜d7

اسب سفید نمی‌تواند از خانه‌ی a3 فرار کند.

بنابراین سیاه قبل از گرفتن آن به تقویت مواضع

۱. در این بازی، کارپوف به دنبال تساوی نیست. زیرا بر اثر نتیجه‌ی مساوی، کاسپاروف به مقام قهرمانی جهان
 دست می‌یافت.

42. ♖×f5 ♔d6+ 43. f4 ♖×a3

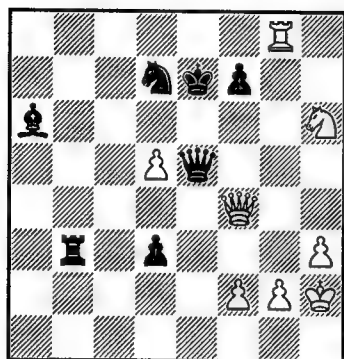
و در این آخر بازی دو وزیر که سه پیاده‌ی سفید در برابر یک سوار سیاه باقی مانده است: سفید فقط دارای برتری معنوی! می‌باشد.

34. ♜h6 ♔e7

35. ♜×g6 ♔e5

36. ♜g8+ ♔e7

۱۰۱



37. d6!+

با قربانی کردن این پیاده کار را یکسره می‌کند.

37. ... ♔e6

38. ♜e8+ ♔d5

39. ♜×e5+ ♔e5

40. d7 ♔b8

40. ... ♜×d7 41. ♖×f7+ سپس

42. ♖×b3

41. ♜×f7

سیاه از بازی دست می‌کشد.

در پایان بازی خبرنگاران قلمهای خود را آماده ساختند تا آخرین کلمات آگهی تسلیت درباره‌ی مسابقه‌ی کارپوف را بنویسند. تنشهایی

بازی می‌کشاند که سفید یک پیاده بیشتر دارد و شانس پیروزی جزئی است. از این قرار:

33. ♖f4 ♖×a3 34. ♜h6 ♔e7

35. ♜×g6 ♔e5 36. ♖×e5 ♜×e5

37. ♜×a6 ♜×d5 38. ♜a8+ ♔e7

39. ♜f5+ ♔e6 40. ♜e3 ♜c5

الغ حرکت 32... ♜×a3 به روش زیر دنبال

می‌شود:

33. ♖f4 ♜×d3 34. ♖d6+ ♔g7

35. ♖×d7 ♜×g3 36. f2×g3 ♜b7!

37. h4! ♜a8!! 38. ♖d8 ♖d4!

39. ♖a8 ♖×g4

الغ یک پایان بازی وزیر که نتیجه‌ی آن از

تساوی تجاوز نمی‌کند.

33. ♖f4 ♖×a3?

اگر سیاه 33... ♜×a3 بازی کند بعد از جواب 34. ♜f3! وضع بازی مثل کاخ مقوایی

فرو می‌ریزد:

34. ... ♖b8 (34... f6 35. ♖d6+

♔e8 36. ♜×f6+ ♜×f6

37. ♜e3+) 35. d6 ♖e8 36. ♜e3!

♖c8 37. ♜e7 ♜c4 38. ♖h6+

♔g8 39. ♜×d7

الغ تنها راهی که می‌تواند حرکت 32... c×d3 را

توجیه کند، بازی 33... d2! و بهره‌برداری از

پیاده رونده و پیش تاخته است. از این قرار:

34. ♜h6 ♜f6 35. ♜×b3 ♖×b3

36. ♖×f6 ♖×d5 37. ♜×f7! d1: ♖

38. ♜d6+ ♔g8 39. ♖×g6+ ♔f8

40. ♖f6+ ♔g8 41. ♜f5 ♖×f5!

10. ♖x e5

♜x e5

که این مسابقه‌ی بی‌سابقه به همراه داشت برای هیچ‌کس قابل تصور نبود.

11. ♜x e5

c6

تازه‌ترین نمونه‌ی ارائه‌شده از گامبی مارشال در راهی که با حرکت 11...c6 دنبال می‌شود مسیر اصلی بازی را این‌طور نشان داده است:

11. ...c6 12.d4 ♙d6 13. ♜e1
♙h4 14.g3 ♙h3 15. ♙e3 ♙g4

الخ

که بر اثر آن سیاه فشار شدیدی را بر خانه‌های سفید مجاور شاه سفید وارد می‌سازد. اما در بازی حاضر سفید برای دوری جستن از این‌گونه فشارها راه بهتری را در پیش می‌گیرد.

12. ♙x d5

c x d5

13.d4

♙d6

14. ♜e3

♙h4

15.h3

f5

در بازی دیگری که در همین مسابقه متعاقباً

بین تال و نیکولیک انجام شد، سیاه که گامبی مارشال را انتخاب کرده بود راه مقابله با طرح جدید سفید (هوبنر) را به طریق زیر به مورد اجرا گذاشت:

15... ♙f4!? 16. ♜e5 ♙f6 17. ♜e3

و نتیجه‌ی بازی به تساوی فوری انجامید. محتمل است نان بر این راه بازی آگاه بوده اما حرکت 15...f5 را کاراتر می‌دانسته است.

اگر سیاه در حرکت پانزدهم 15...g5 بازی کند پس از ادامه‌ی زیر:

16. ♙f3 ♙e6 17. ♙f6 ♙h5
18. ♙d2! h6 19. ♜a3 ♜ae8
20. ♜c2 ♙f4 21. ♜d3 ♙e2

بازی اسپانیایی

گامبی مارشال

نان - هوبنر

برای همه‌ی شطرنج‌بازانی که با مهره‌های سفید آغاز بازی اسپانیایی را انتخاب می‌کنند. گامبی مارشال راه پرمخاطره‌ای است که باید با چگونگی مقابله با آن آشنایی کافی داشته باشند. بازی گامبی مارشال که در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد در سال ۱۹۸۹ در مسابقه‌ی جام جهانی سوئد بین رابرت هوبنر از آلمان غربی و جان نان از انگلیس بازی شده است و سفید (هوبنر) با انجام دادن یک بازی هوشیارانه‌ی تاکتیکی موفق به کسب پیروزی گشته است.

1.e4

e5

2. ♜f3

♜c6

3. ♙b5

a6

4. ♙a4

♜f6

5.o-o

♙e7

6. ♜e1

b5

7. ♙b3

o-o

8.c2-c3

d5!?

توجیه قربانی جسورانه پیاده‌ی مارشال یعنی 8...d5!? آن است که گسترش سفید در مراحل اولیه‌ی آغاز بازی اسپانیایی کند و سنگین می‌شود.

9.e x d5

♜x d5

22. ♖xg5 ♙xg5 23. ♚e6+

سفید از لحاظ نیرو به برتری می‌رسد.

20. ♖xg5 ♙g6

روشن است که بازی 20... ♙xg5 بعد از

جواب 21. ♙g3 به از دست رفتن وزیر تمام می‌شود.

21. ♙e6 ♙xg5

22. ♙xg6 ♙ae8

23. ♙e6 ♙f7

24. ♙e5 ♙xg5

25. dxe5 ♙e6

26. ♙d2 ♙xg5

سیاه پیاده‌ی از دست‌داده را پس می‌گیرد اما

بعد از حرکت آینده‌ی سفید، شاه سیاه بدون پناه در مرکز میدان باقی می‌ماند.

27. ♙d3 ♙g7

28. ♙e1+ ♙d7

29. f3 ♙f6

30. ♙d4 ♙f7

31. a4!

سفید به تضعیف جناح وزیر حریف مبادرت

می‌کند.

31. ... bxa4

32. ♙xa4+ ♙c7

33. ♙b4

تهدید سفید 34. ♙e7+ و گرفتن وزیر

سیاه است.

33. ... ♙d8

34. ♙xf4!

حالا اگر سیاه 34... ♙xf4 بازی کند بعد از:

22. ♙xf4

وضع بازی سفید بهتر است و هر چه سیاه به

دست بیاورد بی‌ارزش خواهد بود. به عنوان مثال اگر:

22... ♙xd3 23. ♙e5 ♙h7 24. ♖b4

a5 (24... ♙xh3 25. gxh3 ♙e6

26. ♖xd5!) 25. ♖c6

سفید به آسانی می‌برد.

16. ♙f3 ♙b7

17. ♖d2 g5

سیاه ادامه‌ی بازی را این‌طور پیش‌بینی کرده

بود:

15. ...f5 16. ♙f3 ♙b7 17. ♖d2 g5

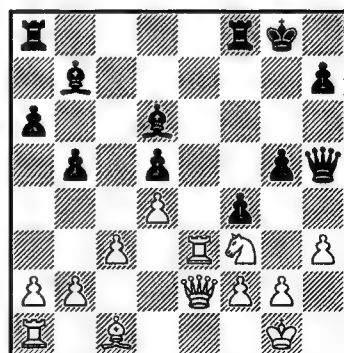
اما حالا پس از حرکت 18. ♙e2 اگر

18...f4 بازی کند در دام زیرکانه‌ی سفید

می‌افتد.

18. ♙e2 f4?

19. ♖f3 ♙h5



۱۰۲

سیاه نمی‌توانست با حرکت 19... ♙h6

خود را از مهلکه نجات بدهد. زیرا پس از:

20. ♙e6 ♙f6 21. ♙xf6 ♙xf6

باخت او اجتناب ناپذیر خواهد بود.
 بنابراین سیاه شکست خود را می پذیرد.

35. ♔d6+ ♔c8 (35... ♔d7
 36. ♔xf4) 36. ♖e7

فصل ۳

گشایشهای پیاده شاه (گشایشهای نیمه باز)

شروع بازیهایی که سیاه حرکت e4 سفید را با حرکتی غیر از e5... پاسخ می دهد.

در این آغاز بازیها که گشایشهای نیمه باز نامیده می شوند، کار دفاع، از بعضی جهات با دفاع در گشایشهای باز عمیقاً فرق می کند و از برخی جهات دیگر نکات مشترک زیادی بین آنها وجود دارد.

در وهله اول، حمله به خانه f7 که در گشایشهای باز نقش بالایی را بازی می کند، در گشایشهای نیمه باز وجود ندارد و به همین جهت، بازی خصوصیت پوزیسیونی بسیار بیشتری پیدا می کند.

در وهله دوم، ساختار پیاده های سیاه، در مرحله گشایش، وضع نازلتر و فروتری دارد و این موضوع، چیز شگفت آوری نیست. زیرا سیاه حرکت e5... را انجام نمی دهد. با این همه نمی توان این طور نتیجه گرفت که تمام این گشایشها، الزاماً ضعیفند. تنها نتیجه قابل قبول آن است که نبرد برای دستیابی به تعادل وضع (یا حمله متقابل) بسیار پیچیده تر است و بی اندازه به ساختار پیاده ها وابسته می باشد.

اهمیت و ارزش حرکت d5... سیاه، به وضوح یک نکته مشترک جدید و نیز یک تفاوت اساسی جدید را بیان می کند. در گشایشهای باز مشاهده کردیم که اگر سیاه بدون

دردسر فوری، موفق به بازی d5... بشود، مشکل او در مرحله شروع بازی حل شده است. همچنین دیدیم که اجرای این حرکت، چقدر دشوار است، حتی اگر، بهترین حرکات را انجام دهد. (به ویژه در گشایشهای اسپانیایی و ایتالیایی)

برعکس در گشایشهای نیمه باز، بازی d5... (به استثناء دفاع سیلیسی) نسبتاً آسان است. اما این حرکت تعادل فوری وضعیت را برقرار نمی سازد. در اینجا هدف سیاه، تسویه یا خنثی کردن مجموعه مرکز است. بنابراین برای مطمئن شدن از دستیابی به آزادی کامل وضع، سیاه باید حرکت d5... را همراه با c5... و یا e5... دنبال کند. (همان طور که در گشایشهای باز، سیاه متعاقب e5... حرکات d5... یا f5... را بازی می کند.) و برخلاف گشایشهای باز که حرکت f5... باعث تضعیف قلعه سیاه می شود، در اینجا حرکت c5... بدون واهمه و هر زمان که امکان پذیر باشد باید انجام شود. بعضی اوقات (مانند دفاع سیسیلی) ابتدا حرکت c5... بازی می شود که در آن حالت، اجرای حرکت d5... باید هدف مورد نظر باشد. نتیجه آنکه سیاه برای رسیدن به تساوی وضعیت، باید با پیاده ها به مرکز سفید بتازد. در گشایشهای نیمه باز، او می تواند این حمله را اغلب با d5... و c5... انجام دهد و در بعضی حالات با d5... و e5... و یا در موارد اندک با c5... و بعد d5... به این کار دست بزنند.

یکی از امتیازات بزرگ این گشایش، این است که میدانی عظیم بر روی قوه تخیل و ابداع می گشاید.

دفاع فرانسوی

در دفاع فرانسوی، مرکز سفید بهتر است. بنابراین می کوشد این برتری را ماندگار سازد و حتی با حرکات e5 و f4 بعضاً آنرا بهبود ببخشد. سیاه وقتی از وضع فشرده ای که دارد خلاص می شود که به پیاده های مرکزی سفید یورش ببرد. به این منظور اجرای حرکت c5... برای او یک حرکت حیاتی است. با بازی c5... سیاه معمولاً (و نه همیشه) می تواند به تساوی وضع برسد. برعکس اگر موفق به انجام دادن این حرکت نشود، هرگز به برابری نخواهد رسید. یک مانور آزادکننده سیاه، حرکت f6... است هنگامی

1.e4	e6
2.d4	d5

در دفاع فرانسوی غالباً دردسرهای سیاه از فقدان گسترش فیل وزیر و وضعیت جناح شاه او سرچشمه می گیرد. سفید معمولاً از فقدان عرصه حیاتی حریف، برای دست یافتن به برتری و حمله بر جناح شاه او بهره برداری می کند. و در عین حال می کوشد فشار بر مرکز بازی را حفظ کند.

دفاع سیاه مبتنی بر شکافتن مرکز و گسترش صحیح و آگاهانه نیروهاست.

3.e×d5

این حرکت قدیمی که بازی را به تساوی می‌کشاند، امروزه به ندرت بازی می‌شود.

3. ... e×d5

اکنون وضع طرفین مشابه است و امکان هرگونه درگیری شدید عملاً از میان رفته است.

4. ♕d3 ♜c6

بهترین حرکت سیاه همین است. بازی 4... ♕d6 کمی ضعیف است. از این قرار:

4. ... ♕d6 5. ♜c3c6 6. ♜ge2 ♔h4

سیاه به این ترتیب مانع از حرکت 7. ♕f4 می‌شود.

7. ♕e3 ♜f6 8. ♔d2 ♜g4 9. g3±

5. ♜e2

5. ♜f3 ♕g4 6. c3 ♔d7 7. o-o

o-o-o

در این وضعیت، حمله متقابل پیاده‌ها در دو جناح آغاز می‌شود و بسیار شدید خواهد بود.

5. ... ♕d6

6.c3

در جواب 6. ♜c3، آلمخین حرکت 6... ♜b4 را صلاح می‌داند. با این توضیح که سفید یا باید به معاوضه ♕d3 تن بدهد و یا آن را جابه‌جا کند. اما اگر سفید فیل را از زیر ضربه اسب در ببرد و +b5 بگذارد، بعد از 6... c6، این فیل در حالتی غیرفعال قرار می‌گیرد. و چون اجرای مانور ♜b×d3 از جانب سیاه به بهای تلف شدن دو «زمان» تمام می‌شود، فرار ♕d3 مجاز نیست و بنابراین سفید باید

که سفید پیاده شاه را به e5 پیش رانده باشد.

در این گشایش گسترش فیل وزیر سیاه، مسئله خاصی را مطرح می‌سازد. چونکه اجباراً برای مدتی در پس پیاده‌ها بی‌حرکت می‌ماند و مادام که پیاده‌های سفید در e5 و d4 باشند این فیل زندانی و اسب شاه از بهترین خانه گسترش خود محروم است.

نام دفاع فرانسوی از یک بازی مکاتبه‌ای گرفته شده است که در سال ۱۸۳۴ بین شهرهای پاریس و لندن بازی شده است. فرانسویان در جواب e4 حرکت e6... را انجام داده‌اند و سیاه این بازی را برده است. قدمت این دفاع به قرن چهاردهم میلادی می‌رسد.



۱۰۳

در وضع شکل بالا که پیاده e4 مورد حمله قرار گرفته است، سفید می‌تواند از سه راه زیر یکی را انتخاب کند:

اول: معاوضه پیاده‌های مرکزی

دوم: پیش راندن پیاده مورد حمله

سوم: دفاع از پیاده مورد هجوم

اول: سفید پیاده مرکز را عوض می‌کند

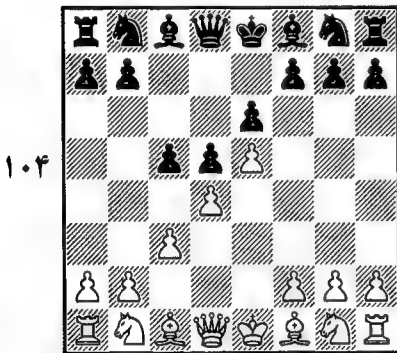
پیش روی سفید این مسئله مطرح است که پیاده d4 را حفظ کند (الف) یا آنکه بنابر عقیده نیمزوویچ آن را به حال خود بگذارد و به داشتن یک پیاده در مرکز اکتفا نماید (ب).

الف: سفید حفظ پیاده را در نظر

می گیرد.

4.c3

این حرکت که مدتها غیرفعال و بی اثر قضاوت می شد اکنون دوباره کسب اعتبار کرده است.



4. ...

c6

5. f3

b6

سیاه با هر حرکت، فشار بر پیاده d4 را زیادتر می کند.

6. e2

e7

حالا تهدید سیاه گرفتن پیاده است:

7. ...cxd4 8.cxd4 f5

7.b3

اگر سفید 7.dxc5 بازی کند، سیاه با پاسخ

7...c7! به پیاده e5 حمله ور می شود.

7. ...

cxd4

f4 7. بازی کند.

h4!

6. ...

7.g3!

اگر سفید 7.d2 بازی کند، به منظور آنکه آن را در خانه f3 قرار دهد، سیاه به روش زیر ادامه می دهد:

7. ...g4 8.b3 o-o-o 9.xd5?

f6

و سیاه قدرت حمله شدیدی پیدا می کند.

7. ...

h5

7...e7 8.o-o 9.e1!

8. f4

xd1+

9. xd1

g4+

10. c2

o-o-o

11. e1

شانس طرفین برابر است.

دوم: سفید پیاده مرکز را به پیش

می راند

3.e5

این حرکت، روش قدیمی و مورد پسند اشتاینیتز و نیمزوویچ بوده است. چون وضعی که در مرکز ایجاد می شود، گسترش نیروهای سیاه را دشوار می سازد.

با وجود این سیاه به آسانی قادر است به حمله متقابل در جناح وزیر دست بزند و شانسهای تقریباً برابر با حریف بدست بیاورد.

3. ...

c5

این واکنش طبیعی سیاه است و هدف آن

گسستن زنجیر پیاده های سفید است. حالا در

اسب را از راه a4، ضمن هجوم به وزیر حریف در خانه c5 مستقر سازد.

- 2) 6. ... d7
 7.b4 cxd4
 8.cxd4 c8
 9. e2 ge7
 10.o-o f5
 11. b2 e7
 12. d3 g6
 13. bd2

شانس دو طرف برابر است.

- 3) 6. ... c4

این حرکت موجب می شود، فیل شاه سفید، غیرفعال شود. ولی در عوض، زنجیر پیاده های مرکزی سفید دست نخورده می ماند، به نظر می رسد، در مقابل حرکت پولسن، بهترین جواب همین است که ادامه آن a5 ... بعد d7 ... و سپس o-o-o ... خواهد بود.

ب: سفید به نگهداری یک پیاده در مرکز اکتفا می کند.

- 1) 4.dxc5 c6!
 سیاه بدواً به پیاده e5 یورش می برد. اگر بلافاصله c5xc5 ... 4 بازی کند، پس از g4! 5. به وضع نامطلوبی می رسد.
 5. f3 xc5
 6. d3 f5

این روش لاسکر قهرمان اسبق شطرنج جهان است. ادامه e7 ... 6 و بعد g6 ...

- 8.cxd4 f5
 9. b2 b4+

حالا سفید ناچار است f1 10. بازی کند و از رفتن به قلعه چشم ببوشد. زیرا هر حرکت دیگر باعث فتنای پیاده ی d4 می شود. البته سفید برای آنکه با چنین وضعی مواجه نشود می تواند یا در حرکت هفتم (به جای b3) a3 7. بازی کند از این قرار:

7. a3 cxd4 8.cxd4 f5 9. c2
 e7 10. b1 a5 11.g4 h4
 12. xh4 13. e3+

و یا به عوض e2 6. حرکت قدیمی پولسن یعنی a3 6 را انجام دهد:

6.a3

سفید می خواهد b4 بازی کند.

- 1) 6. ... a5
 7. d3 d7
 7. ...cxd4 8.cxd4 xd4? 9. xd4
 سفید به خاطر امکان کیش در خانه b5 بیروز می شود. حرکت a4 ... 7 که مولر پیشنهاد کرده است شایسته توجه است.

8. c2 cxd4
 9.cxd4 f6
 10.o-o fxe5
 11.dxe5 g6

وضع طرفین یکسان است.

به طور کلی اگر سیاه معاوضه در خانه d4 را نابهنگام و زود انجام دهد، سفید موفق می شود، اسب وزیر را در خانه c3 گسترش بدهد و سپس

منظور سفید را تأمین نمی‌کند و پیروی از روش نیمزویج برای سفید فایده‌ای ندارد.

سوم: سفید از پیاده مورد هجوم دفاع می‌کند.

حمایت از پیاده مورد حمله به دو طریق انجام می‌گیرد. یکی با $d2$ 3. که به روش تاراش معروف است و دیگری با $c3$ 3. که راه اصلی بازی است.

الف: $d2$ 3.

این روش مورد بررسی دقیق و عمیق تاراش قرار گرفته است و به همین جهت به نام او شهرت یافته است. شطرنج‌بازان شوروی نیز آن را از لحاظ تئوری تجزیه و تحلیل زیادی کرده به این نتیجه رسیده‌اند که بکار بردن آن برای حمله و دفاع شایستگی کافی دارد.

سفید با انتخاب این راه بازی، از خطرات احتمالی ناشی از اجرای حرکت $c3$ 3. اجتناب می‌کند و با خاطری آسوده به نبرد می‌پردازد. به هر حال در تأیید آنچه که در مقدمه این مبحث گفته شد، بار دیگر تأکید می‌شود که این ادامه برای سفید اطمینان‌بخش‌تر است.

3. ... c5

بهترین پاسخ سیاه همین است. سفید با آنکه در نتیجه معاوضه پیاده‌های مرکزی، پیاده $d5$ حریف را منفرد می‌سازد، اما نمی‌تواند به طور مؤثر به آن حمله‌ور شود و اسب $d2$ کمترین فشاری بر این پیاده وارد نمی‌آورد.

هم خوب است.

a6

7.c3

این حرکت برای پیشگیری از $b5$ ♘ و همچنین پیشروی $b5$ و $b4$ انجام گرفته است. بعد از $ge7$ ♗ $bd2$ ♘ 8. وضع سیاه خوب است.

2) 4. f3 ♘

سفید به این ترتیب، کارگسترش را دنبال می‌کند و موقتاً پیاده $d4$ را فدا می‌سازد.

4. ... c6 ♘

5. d3 ♘ cxd4

6. o-o f6

7. b5 ♘

7. f4g5 ♘

سیاه می‌برد.

7. ... d7 ♘

8. c6 ♘ c6 ♘

9. d4 ♗ f5

سیاه به موقعیت خوبی رسیده است.

3) 4. g4 ♗

چنانکه در زیر خواهیم دید، سفید از این حرکت هم سودی نمی‌برد.

4. ... c6 ♘

5. f3 ♘ ge7 ♗

6. c3 f5 ♘

7. d3 ♘ cxd4

8. cxd4 ♘ b4 ♘

سیاه برتری قاطعی دارد.

تجربه نشان داده است که قربانی پیاده $d4$.

وضع سفید بهتر است.

6. ♖e2+ ♔e7

برای آنکه پیاده c5 از دست نرود.

7. ♙d7+ ♜x d7

8. dxc5

امتیاز سفید اندک است.

2) 3. ... ♜f6

اندیشه استادانه دفاع فرانسوی آن است که

سفید را به پیش راندن پیاده شاه تحریک کند.

هرچند سیاه در این میانه یک «زمان» از دست

می‌دهد، اما به این ترتیب خط زنجیر پیاده‌های

سفید ثبات می‌یابد و آن وقت سیاه می‌تواند با

c5 و احیاناً f6 کار تخریب آن را آغاز کند.

4.e5 ♜fd7

5. ♙d3 c5

6.c3

یکی از مزایای روش تاراش اینک ظاهر شده

است. سفید چون راه پیاده c را نبسته است، با

این حرکت خط زنجیر پیاده‌ها را دست‌نخورده

نگاه می‌دارد.

6. ... ♜c6

7. ♜e2 ♖b6

8. ♜f3

سیاه تمام نیروی خود را برای هجوم به پیاده

d4 بسیج کرده است اما به نتیجه نمی‌رسد. مرکز

اردوگاه سفید به خوبی دفاع شده است ولی

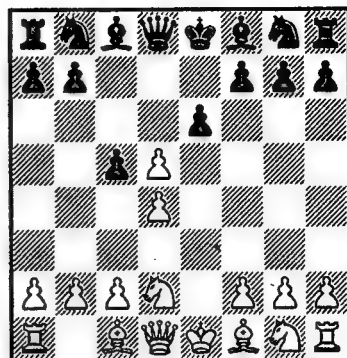
گسترش سیاه ناتمام مانده و سوارهایش در

خانه‌های غیرفعال جای گرفته‌اند.

(شکل ۱۰۶)

8. ... cxd4

4.exd5



۱۰۵

4. ...

exd5

برای آنکه پیاده به صورت پیاده منفرد در

نیاید، حرکات 4...cxd4 و 4...♙x d5 زیاد

بررسی شده است. اما بعد از 4...cxd4 سفید به

روش زیر به برتری می‌رسد:

5. ♙b5+! ♜d7 6.dxe6 ♙xb5

و سپس 7.exf7+ ♖xf7 8. ♖h5+

9. ♖xb5

بعد از 4...♙x d5 سیاه بازی آسانی بدست

می‌آورد از این قرار:

5. ♜gf3 cxd4 6. ♙c4 ♖d6!

(6...♙d8 7.o-o ♜c6 8. ♜b3 ♜f6

9. ♜bx d4±) 7.o-o ♜f6 8. ♜b3

♜c6 9. ♜bx d4 ♜xd4 10. ♜xd4

a6 11.c3 ♖c7

این بازی بین بولسلافسکی و گیمار انجام

شده و سریعاً به نتیجه هیچ بر هیچ رسیده است.

5. ♙b5+ ♜d7

5. ... ♜c6 6. ♜f3 ♜f6 7.o-o cxd4

8. ♜e1+ ♙e7 9. ♖e2

طریق زیر ادامه می‌دهد:

6. ...c5 7.c3 cxd4 8.cxd4 ♖c6

9. ♗f3 ♗b4!

راه بالا در سال ۱۹۳۸ میان آبرامویچ و باتونیک بازی شده است. حالا اگر سفید 10... ♕a6 سیاه حرکت ♕b1 را انجام خواهد داد.

6. ... c5

7.c3 cxd4

8.cxd4 ♕a6

9. ♕xa6 ♗xa6

10.o-o ♕e7

11. ♗g3 o-o

12. ♖g4 f5

13.exf6 (e.p.) ♗xf6

14. ♗h5 ♗g6

15. ♖e2

سفید اندکی برتری دارد (کوتوف - کرس

(۱۹۴۸)

3) 3. ... dxe4

سیاه به این ترتیب، وضع را ساده می‌کند.

این راه بازی که به روش روبنیشتن موسوم است، اگرچه مطمئن است، اما شورانگیز نیست.

4. ♗xe4

این وضعیت با آنچه که بعد از ♗cxe4

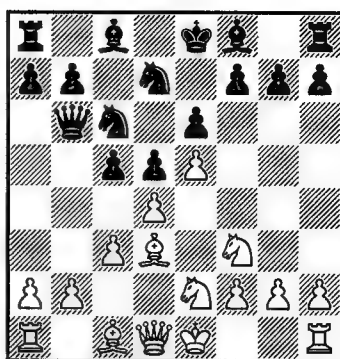
حاصل می‌شود مشابه است.

4. ... ♗d7

این حرکت به مراتب محکم‌تر از 4... ♗f6

است زیرا بعد از:

4. ... ♗f6 5. ♗xf6+ ♖xf6 (5...gxf6



۱۰۶

9.cxd4 f6

10.exf6 ♗xf6

11.o-o ♕e7

12. ♗f4 o-o

13. ♖e1

این بازی میان گیلر و اشتالبرگ در سال ۱۹۵۲

انجام شده و تا اینجا سفید کمی برتری یافته است.

با توجه به راه بالا، علت تفوق سفید را

می‌توانیم در حرکت ♗f6... 3 سیاه بدانیم. به

هرحال لازم است سیاه تلاش خود را متوجه

حذف عامل اصلی حمله سفید یعنی فیل شاه او

سازد.

در پایین راهی را که سیاه به دنبال

♗f6... 3 برای رسیدن به مقصود بالا طی

می‌کند، مورد بررسی قرار می‌دهیم.

1.e4 e6 2.d4d5 3. ♗d2 ♗f6

4.e5 ♗d7 5. ♕d3

5. ... b6

6. ♗e2

اگر سفید برای جلوگیری از حرکت

♕a6... 6 سیاه ♖e2 بازی کند، سیاه به

بررسیهای خود به کوشش برخاسته‌اند که به
طریقی، ابتکار عمل را از چنگ سفید بدر آورند.
حرکت بالا نمونه‌ای از این مساعی است. سیاه با
این حرکت، ضمن حمله به پیاده d4 اجرای
حرکت e5 را مورد نظر دارد:

4. ♘f3

از پیاده d4 حمایت می‌کند و پیشروی e5...
را هم مانع می‌شود.

4. ... ♘f6

4. ...e5? 5. ♙b5 exd4 6. o-o ♘d7
7. exd5 ♘b4 8. ♚e2+ ♙e7
9. d6!±

5.e5 ♘d7

6.c3

مقصود، اجرای حرکت ♘d3 و جلوگیری از:
بازی ♘b4... حریف است. ادامه زیر نیز در
خور توجه است:

6. ♙b5 a6 7. ♙xc6 bxc6 8. c4 dxc4
9. ♘xc4 ♘b6=

6. ... f6

در حال حاضر پیاده e5 با سه زور مورد
حمله قرار گرفته است.

7.exf6 ♙xf6

سیاه هنوز هم بر خانه e5 نظارت دارد.

8. ♘d3 ♘d6

9.o-o o-o

سفید دیگر قادر نیست از پیشروی e5 که
برای سیاه بازی خوبی در پی دارد، ممانعت به
عمل آورد. زیرا این طرز بازی او خالی از عیب
نبوده است. بنابراین باید در برابر روش سیاه، راه

6. ♘f3 b6 7. ♙f4! ♙b7 8. ♙b5+
c6 9. ♘d3±) 6. ♘f3 h6 7. ♘d3
♙d6 8. o-o o-o 9. ♚e2 ♘c6
10. ♚e4 ♙d8 11.g4

برتری سفید آشکار است (برنشتین - هوفمن

(۱۹۵۱)

در راه بالا دامی پنهان است که در زیر از نظر
خوانندگان می‌گذرد:

6. ♘d3 ♘d7 7. ♘f3 ♙c6?

8. ♙g5! ♙xf3 9. ♚d2

به این ترتیب وزیر سیاه در دام می‌افتد. حالا
اگر سیاه ♙xd4... 9. بازی کند، سفید با
10. ♙b5+ و بعد 11. ♙xd4 پاسخ می‌دهد.

5. ♘f3 ♘gf6

6. ♘xf6

6. ♘d3 ♙e7 7. ♚e2 o-o
(7... ♘xe4 8. ♙xe4 ♘f6?
9. ♙xb7!) 8. ♙g5 c5 9. o-o cxd4
10. ♘xd4 ♘d5 11. ♙h5±

6. ... ♘xf6

7. ♘d3 ♙e7

8.o-o o-o

9. ♘e5 c5

10.dxc5 ♙a5

11. ♙e2 ♙xc5

12. ♘d2

این راه بازی را باخمن تفسیر کرده است و به
عقیده او سفید مختصر برتری دارد.

4) 3. ... ♘c6

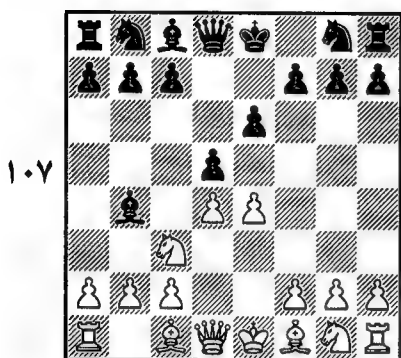
از سال ۱۹۴۸ استادان شطرنج به یاری

3...dxe4 یعنی روش روبینشتین را برگزیند.
 قبلاً روش روبینشتین را دیده‌ایم و حالا به
 بررسی دو راه دیگر تحت نامهای روش ویناور و
 دفاع به سبک قدیم می‌پردازیم.

روش ویناور

3. ...

♙b4



مؤثری را انتخاب کند، به این منظور لازم است از
 حرکت ششم این‌طور ادامه دهد:

6. ♜b3

f6

7. ♚b5

به این طریق، سفید نظارت بر خانه e5 را

تأمین می‌کند.

7. ...

♚e7

8. ♚f4

نظارت را تقویت می‌کند.

8. ...

o-o

9. exf6

gxf6

منطقی‌ترین بازی سیاه همین است که از

خانه e5 دفاع می‌کند.

10. o-o

a6

طرفین وضع برابر دارند.

از راه زیر سیاه به اجرای e5 موفق

نمی‌شود:

10. ... ♜b6 11. ♖e1 ♚d6

12. ♚g3

همان‌گونه که قبلاً بیان شد، سفید حمایت از

پیاده e4 را با حرکت 3. ♜c3 هم می‌تواند

عملی سازد.

ب: 3. ♜c3

اما همان‌طور که گفته شد، این حرکت، بازی

را بسیار پرتنش می‌سازد و با پیچیدگی‌های

فراوانی همراه است.

سیاه می‌تواند به سه طریق بازی کند: یا با

3... ♚b4 فشار بر خانه e4 را زیاد کند، یا با

همین فکر 3... ♜f6 بازی کند و یا آنکه حرکت

این حرکت قدیمی را قهرمانان بزرگ شطرنج

از نو رواج داده‌اند. آلتخین در مسابقه با کاپابلانکا

بر سر عنوان قهرمانی جهان در نخستین دست

بازی، این حرکت را بکار برده و پیروز شده است.

باتونیک اولین قهرمان شطرنج جهان بعد از

جنگ جهانی دوم، کارشناس بزرگ این روش،

بازی بوده است. بازی‌هایی که از این روش،

متناسب با سبک حاد بعضی شطرنج‌بازان حاصل

می‌شود، بسیار زنده و با روح است و

پیچیدگی‌های زیادی را عرضه می‌کند.

با حرکت بالا و آچمز شدن 3. ♜c3 پیاده e4

مورد حمله قرار می‌گیرد و سفید برای حمایت از

آن باید تدبیری بیندیشد. به این منظور می‌تواند

به یکی از سه راه زیر عمل کند:

ادامه پیدا کند:

(۱) معاوضه پیاده‌های مرکزی

(۲) حمله متقابل به پیاده g7 با حرکت

♔g4

(۳) پیش راندن پیاده‌ای که مورد حمله قرار گرفته است.

7. ... ♕g4 8.h3 ♕h5 9.a3 ♖d6

10. ♜b5 o-o 11.c3 ♜e8 12. ♔c2

♕g6 13. ♜x d6 ♔x d6 14. ♕f4

♔d8

راه بالا، به هنگام مسابقه فرانسه - شوروی در

سال ۱۹۵۴ میان برونشتین و پرنشتین بازی شده

است.

8. ♕x f5

♜x f5

9. ♔d3

♔d7

10. ♜d1

o-o

راه بالا در نخستین بازی کاپابلانکا و آلمین

در مسابقه معروف آنان بر سر عنوان قهرمانی

جهان در سال ۱۹۲۷ بازی شده است و در

موقعیت حاضر دو هم‌وارد وضع برابر دارند.

(۲) سفید با ♔g4 متقابلاً به پیاده

g7 حمله می‌کند.

در دفاع فرانسوی، هر وقت فیل از حمایت

پیاده‌ی g7 دست بکشد، این حمله امکان‌پذیر

می‌شود. در این‌گونه موارد سیاه راه‌های دفاعی

متنوعی در اختیار دارد. گاهی g6 بازی می‌کند.

اما این حرکت باعث تضعیف جناح شاه او

می‌شود و سفید می‌تواند با پیش راندن پیاده h

آن را مورد هجوم قرار دهد. گاهی هم ♕f8

می‌کند. ولی این حرکت نیز شاه را از رفتن به

قلعه محروم می‌سازد.

در وضعیت حاضر، سیاه که بدون شک یورش

حریف با ♔g4 را پیش‌بینی کرده است سعی

می‌کند از خروج نابهنگام وزیر سفید بهره‌برداری

(۱) سفید پیاده‌های مرکزی را عوض

می‌کند.

4.e x d5

این کار که موجب ثبات پیاده‌های مرکز

می‌شود، مثل همه موارد مشابه، به بازی سفید

استحکام می‌دهد. اما او را به برتری نمی‌رساند،

بلکه تنها وضع را ساده می‌سازد.

4. ...

e x d5

به این ترتیب، فیل وزیر سیاه، به قطر باز

دسترسی پیدا کرده است و سیاه دیگر بر سر راه

گسترش قوا مشکلی ندارد.

5. ♕d3

♜c6

6. ♜e2

سفید برای دفاع از پیاده d4، گسترش اسب

به روش بالا را ترجیح می‌دهد. زیرا بعد از

3. ♜f3، حریف بلافاصله با ♕g4 ... 5 آن را

آچمز می‌سازد. در صورتی که در حال حاضر،

سفید قادر است با f3 از این کار جلوگیری کند.

6. ...

♜ge7

7. o-o

♕f5

سیاه به مقابله با «فیل حمله» سفید رفته و به

حل مسئله گسترش موفق شده است.

بازی به جای حرکت متن، می‌تواند این‌طور

کند.

۳) سفید پیاده مورد حمله را پیش

می راند

4.e5

این حرکت سفید باعث بوجود آمدن بازیهای پیچیده‌ای می‌شود و از همان شروع کار، یک مبارزه واقعی در می‌گیرد. در این راه بازی، سیاه در جناح وزیر، شانسهای بزرگی پیش رو دارد و سفید برای رسیدن به پیروزی باید عملیات در جناح شاه را به شدت دنبال کند.

4. ...

c5

هجوم سیاه در جناح وزیر آغاز می‌شود. حالا نه تنها خط زنجیر پیاده‌های مرکزی سفید مورد تهدید قرار گرفته، بلکه قطر d8-a5 نیز به روی وزیر سیاه باز شده است.

5.a3

1) 5. ♕d2 ♖c6 6. ♜b5 ♕x2+
7. ♖x2 ♜x4 8. ♜x4 cxd4
9. ♜f3 ♖b6 10. ♖x4 ♖x4
11. ♜x4 a6=
2) 5. ♖g4 ♜e7! 6. dxc5 (6. ♖xg7
♜g8 7. ♖xh7 cxd4 8. a3 ♖a5
9. ♜b1 dxc3 10. axb4 ♖a2 سیاه
می‌برد 6... ♕xc3+ 7. bxc3 o-o
8. ♜f3 ♜d7 9. ♕d3 f5=

I

5. ...

♕xc3+

این حرکت وضع سیاه را تقویت می‌کند. بازی 5...cxd4 به روش پایین دنبال می‌شود.
6. axb4 dxc3 7. ♜f3 (7. bxc3?)

4. ♖g4

♜f6

5. ♖xg7

♜g8

اولین نتیجه قربانی پیاده ظاهر شده و سیاه ستون باز g را در اختیار گرفته است. ضمن آنکه حریف را ناچار می‌سازد با در بردن وزیر یک «زمان» از دست بدهد.

6. ♖h6

c5!

6. ... ♜g6 7. ♖e3 ♜xe4 8. ♕d3 f5
9. ♜e2 c5 10. ♕xe4 dxe4=

(آلخین - ایوه مسابقه دوجانبه ۱۹۳۵)

هنگامی که از حریف یک پیاده کمتر داریم باید فعالانه و با نهایت قدرت بازی کنیم.

7.e5

7. a3 ♜g6 8. ♖e3 ♕a5 9. ♜f3
♜xe4 10. ♕d3 f5

از راه بالا سیاه به برتری اندکی می‌رسد و از راه زیر تفوق آشکار بدست می‌آورد.

7. dxc5 d4 8. a3 ♜g6 9. ♖f4 ♕a5
10. b4 ♕c7

7. ...

cxd4

8. exf6

dxc3

9. b3

♜g6

10. ♖xh7

♖x6

سیاه در وضعیت خوبی است و پیاده‌ای هم کم ندارد.

9. ...cxd4 10. cxd4 ♖xd2+ ♔c7!) 7...cxb2 8. ♕xb2
سفید ابتکار بازی را در دست دارد.
11. ♕xd2 ♜f5 12. ♕c3!
(حرکت 12.c3 غلط است. چون سیاه امکان اجرای a5...12 را پیدا می کند.)
7. ♔g4 این حرکت با اهمیت است و بازی
را بی اثر می سازد. اکنون اگر سفید باز هم حرکت
12. ... ♕d7 13. ♕d3 ♖c8
بالا را انجام دهد، سیاه با ♜f5... یا
14. ♔d2 o-o 15. a5
7...g6 از خود دفاع می کند.

به اصل بازی برمی گردیم. سفید برای ادامه
بازی با مشکل روبروست. سیاه هر آن می تواند با
c4... فیل شاه سفید را در تنگنا بگذارد و پیاده
c3 را هدف حمله قرار دهد.
7.a4!
به این ترتیب خانه a3 را در دسترس فیل
وزیر می گذارد و ضمناً از مانور ♔a5 و بعد
♔a4 جلوگیری می کند.

7. ... ♔a5
8. ♔d2
این حرکت از 8. ♕d2 قویتر است. چون
بعد از ♕d2 سیاه با c4... این فیل را در تنگنا
قرار می دهد.

8. ... ♜c6
9. ♜f3 ♕d7
این حرکت از 8. ♕d2 قویتر است. چون
بعد از ♕d2 سیاه با c4... این فیل را در تنگنا
قرار می دهد.

9. ...c4 10. g3 o-o 11. ♕g2 f6
12. exf6 ♖xf6 13. o-o ♕d7
14. ♕h3
وضع سفید بهتر است.
سیاه به جای ♕d7... می تواند از راه زیر
بازی را ساده کند و به مرحله آخر بازی نزدیک
شود:

6. ... cxd4!
6. ...cxb4 7. ♜b5 bxa3+ 8. c3 ♕c7
9. ♕xa3
سفید قدرت اجرای حمله های شدید پیدا

II

5. ... ♕a5

این حرکت چند بار به توسط باتونیک در
مسابقه دوجانبه با اسمیس洛夫 (سال ۱۹۵۴) بازی
شده و یک بار چنین ادامه یافته است:

6.b4!

(شکل ۱۰۸)

6. ... cxd4!

6. ...cxb4 7. ♜b5 bxa3+ 8. c3 ♕c7
9. ♕xa3

سفید قدرت اجرای حمله های شدید پیدا

11. gxf3 ♔f6

12. ♕h6 ♔e5+

سیاه برتری مشخصی دارد.

دفاع به سبک قدیم

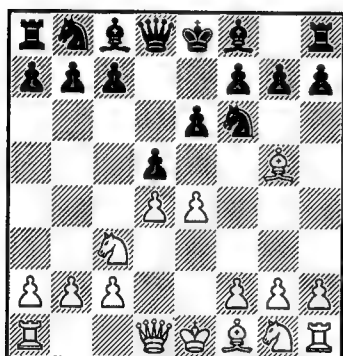
3. ... ♘f6

1. e4 e6

2. d4 d5

3. ♘c3 ♘f6

4. ♕g5



۱۰۹

الف - راه اصلی

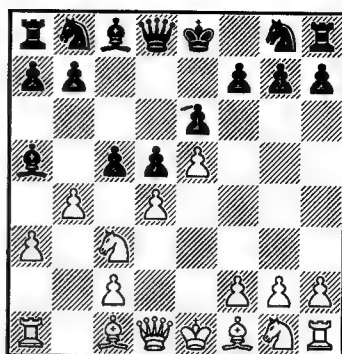
4. ... ♕e7

5. e5

5. ♕xf6 ♕xf6 6. e5 ♕e7 7. ♔g4
o-o 8. o-o-o f5 9. ♔h3 b6 10. f4 c5
11. ♘f3 c4 12. ♖g1 b5 13. g4 b4
14. gxf5 bxc3 15. ♔g4 ♕f6=

5. ... ♘fd7

از اینجا سفید می‌تواند یکی از دو راه پایین
را انتخاب کند.



۱۰۸

1) 7. ♔g4! ♘e7

8. bxa5 dxc3

9. ♔xg7 ♖g8

10. ♔xh7 ♘d7

11. ♘f3 ♘f8?

حرکت 11... ♔c7 اندکی بهتر است. اما

بازی را به طور کامل نجات نمی‌دهد.

12. ♔d3 ♔xa5

13. h4!

این پیاده، برتری قاطع سفید را تأمین
می‌کند.

2) 7. ♔xd4

7. ♘b5 ♕c7 8. f4 ♘e7 9. ♘f3
♕d7 10. ♘bx4 ♘bc6 11. c3
♘xd4 12. cxd4 ♘f5 13. ♕e2
♖c8=

7. ... ♕c7

8. ♘f3 ♘c6

9. ♔g4 ♘xe5

10. ♔xg7 ♘xf3+

7. ...g6?! 8.exf6! ♖xf6 9.♔e2 c5
10.dxc5 ♜c6 11.o-o-o o-o
12.♜h3

برتری با سفید است.

2) 6. ♕xe7 ♔xe7

a) 7.f4

اگر سفید بخواهد خط زنجیر پیاده خود در جناح وزیر را تقویت کند، می تواند با 7. ♜b5 به پیاده c7 حمله ور شود و بعد از 7... ♜b6 یا 7... ♔d8 حریف، آنگاه 8.c3 بازی کند. اما این مانور کمترین امتیازی نصیب او نمی کند.

7. ... a6

سیاه قبل از اجرای حرکت c5... مانع از حرکت ♜b5 سفید می شود.

8. ♜f3 c5

9.dxc5 ♜c6

این حرکت از 9... ♜xc5 قویتر است.

10. ♕d3

سفید در نظر ندارد از تعویض فیل شاه خود جلوگیری کند. چون در صورت 9... ♜xc5 سفید با پاسخ cxd3 می تواند پیاده را به خانه d4 جلو براند و مرکز را تقویت کند.

10. ... ♔xc5

11. ♔d2 b5

12. ♔f2 ♕b7

13. ♔xc5 ♜xc5

14. ♜e2 d4!

قصد سفید آن بود که یکی از دو اسب خود را در پایگاه مهم d4 مستقر سازد. اما سیاه با حرکت اخیر خود با این طرح حریف مقابله

1) 6.h4

در این راه که به حمله آلمین معروف است، سفید یک پیاده قربانی می دهد و بازی تغییرات تاکتیکی زیادی پیدا می کند.

a) 6. ... c5

7. ♕xe7! ♔xe7

7. ... ♔xe7 8. ♜b5 o-o 9. ♜c7 cxd4 10. ♜xa8 ♔b4+ 11. ♔d2 ♔xb2 12. ♔c1 و سپس 13.c3

8. ♔g4 ♕f8

9. ♜f3 ♜c6

10.dxc5 ♜dxe5

11. ♜xe5 ♜xe5

12. ♔g3 f6

به عقیده آلمین وضع دو طرف یکسان است.

b) 6. ... ♕g5

7.hxg5 ♔g5

8. ♜h3 ♔e7

8. ... ♔h6 9.g3 c6 10. ♕d3 g6

11.f4 b6 12. ♔e2 و سپس 13.o-o-o⁺

9. ♔g4!? f5

10. ♔h5+ ♔f7

10. ...g6 11. ♔h6

11. ♔f7+ ♔xf7

12. ♜g5+ سفید بهتر است.

c) 6. ... f6

6. ...h6?! 7. ♕e3 c5 8. ♔g4 ♕f8

9. ♜f3 ♜c6 10.o-o-o

با شانس حمله سریع برای سفید

7. ♔h5+! ♕f8

10.f4 f.e5

11.f.e5 c.xd4

12.♘x.d4 ♘.e5!

13.♙x.h7+ ♙x.h7

14.♚h5+ ♚g8

15.♚x.e5 ♘c6

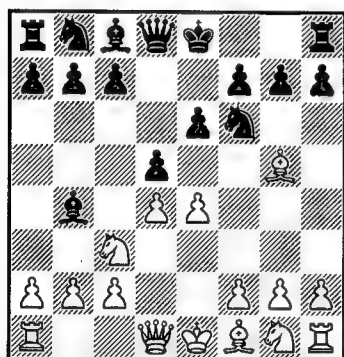
16.♘x.c6 b.xc6

بازی بالا را کپرس تفسیر کرده است و به عقیده او وضع سفید بهتر است.

ب - راه ماک کوچنئون

4. ... ♘b4

۱۱۰



5.e5 h6

1) 6.e.f6 h.xg5

7.f.g7 ♙g8

8.h4!

8.♚h5 ♚f6 9.♘f3 ♙x.g7

10.o-o-o ♙d6

وضع سیاه بهتر است.

8. ... g.h4

9.♚h5 ♙f6

15.♘x.d4 ♘x.d4

16.♘x.d4 o-o-o

حالا سیاه پیاده را پس می گیرد و با حریف به وضع برابر می رسد.

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان اشتالبرگ و آلخین بازی شده است.

b) 7.♚d2 o-o

8.♘ce2

ایده سفید آن است با c3 و متعاقباً f4 از خط زنجیر پیاده های مرکزی حمایت نماید. سفید می تواند همین طرح را با 8.♘d1 دنبال کند.

8. ... c5

9.c3 f6

10.f4 c.xd4

11.c.xd4 f.e5

12.f.e5 ♘c6

12. ... ♚h4 + 13.♘g3 ♘c6

14.♙d1=

13.♘f3 ♘b6

14.♘g3 ♙b4

دو طرف بازی به وضع برابر رسیده اند.

c) 7.♙d3

بازی بالا، حرکت پیشنهادی تاراش است.

7. ... o-o

8.♘ce2 c5

8. ... ♙b4 9.c3 ♙x.b2 10.f4

و متعاقباً ♘f3 و هجوم بر قلعه حریف

9.c3 f6

11. ♖f3

♗c6

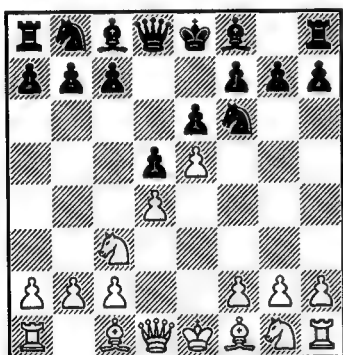
12. h4

ابتکار در اختیار سفید است.

در روش دفاعی به سبک قدیم راه پرانشعابی را بررسی کردیم که در جواب 3... ♗f6 سیاه، سفید 4. ♗g5 بازی کرده است. اینک یک راه دیگر را مطالعه می‌کنیم که سفید حرکت 4. e5 را انجام می‌دهد.

4. e5

این راه بازی به روش اشتاینیتز موسوم است.



4. ...

♗d7

4. ... ♗e4 5. ♗×e4 d×e4 6. ♗c4 a6 7. a4 b6 8. ♗h3 ♗b7 9. ♗f4 ♗c6 10. ♗e3 ♗e7 11. ♖g4g6

سفید بهتر است.

1) 5. f4

c5

6. ♗f3

♗c6

7. ♗e3

c×d4

8. ♗×d4

♗c5

9. ♖d2

o-o

10. ♗f3

♗c6

11. ♖×h4

♖×g7

12. o-o-o

♗d7

13. ♖h7

o-o-o

سیاه به ایجاد تعادل وضع موفق شده است.

2) 6. ♗e3

♗e4

7. ♖g4

♖f8

8. ♗d3

♗×c3

9. a3

♗a2+

10. ♗d2

♗×d2+

11. ♖×d2

♖g5+

12. ♖×g5

h×g5

13. ♖×a2

♗c6

وضعیت دو طرف یکسان است.

3) 6. ♗d2

6. ♗h4 g5 7. ♗g3 ♗e4 8. ♗e2 f5 9. e×f6 «e.p.» ♖×f6 10. ♖d3 ♗c6 11. o-o-o ♗×g3 12. ♗×g3 ♗d7 13. ♗e2 o-o-o=

6. ...

♗×c3

7. b×c3

♗e4

8. ♖g4

g6

نظر تاراش بر آن است که سیاه برای جلوگیری از تضعیف قلعه، لازم است ♗f8... بازی کند.

9. ♗d3

9. ♗c1 c5 10. ♗d3 ♗×c3 11. d×c5 ♖a5 12. ♗d2 ♖a4=

9. ...

♗×d2

10. ♖×d2

c5

1.e4	e6	10.o-o-o	♔e7
2.d4	d5	11.♙b5	♘xd4
3.♘c3	♙b4	12.♙xd4	a6
سیاه روش ویناور را انتخاب کرده است.		13.♙xd7	♙xd7
4.e5	♘e7	14.♘e2	b6
5.a3	♙xc3+	15.♚hf1	♚ac8
6.bxc3	c5	دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.	
7.♔g4	♔c7	2) 5.♘ce2	

در این راه بازی که با پیچیدگی‌های زیاد همراه است، سیاه در مقابل تهدیدهای احتمالی سفید در جناح شاه، امکانات متقابلی در مرکز و در جناح وزیر دارد.

8.♙xg7	♚g8	5. ...	c5
9.♙xh7	cxd4	6.c3	♘c6
10.♘e2!	♘bc6	7.f4	b5!

این بازی از ♙b6...7 بهتر است.

10. ... ♙xe5	11.cxd4	8.♘f3	♔b6
11.f4	♙d7	9.a3	
12.♙d3	dxc3	سفید که معاوضه احتمالی در d4 را	
13.♙xc3		پیش‌بینی کرده است، قبلاً از خانه b4 دفاع	

در اینجا برای سفید حرکت 13...a6 جواب سیاه 13... است.

13. ...	♘f5	9. ...	a5
14.♚b1	o-o-o	10.f5	cxd4!
		11.fxe5	f.e6
		12.cxd4	♙e7
		13.♘f4	♘d8
		14.♙d3	♘f7
		15.h4	b4

بدون شک قلعه رفتن سیاه از حرکات 14...d4 و 14...c8 قویتر است.

15.♚g1		سیاه اندکی برتری دارد.	
--------	--	------------------------	--

سفید می‌خواهد اسب سیاه را از خانه f5 بیرون کند. بعد از حرکت آرام 15.♙d2 بازی این‌طور دنبال می‌شود:

15. ...d4 16.♙d3 f6

دفاع فرانسوی

مسابقات جهانی سال ۱۹۸۸

نوه گیراس (کوبا) - جارتارسون (ایسلند)

کافی می داشت.

18. ...

♔c2

سیاه با این قربانی، راه پیشروی پیاده d را هموار می سازد و خطوط بازی را به سوی شاه سفید باز می کند.

19. ♖×c2

d3

20. ♖a2

20. ♖a4 (20. ♖b2 ♜c4) d×e2

21. ♕×e2 ♖c3+ الخ

20. ...

♔c5!

این حرکت از زدن اسب حریف به مراتب

قویتر است.

21. ♖g2

♜e3!

22. ♕×e3

♖×e3

23. ♖g3

d2+

24. ♔d1

♖f2

25. ♔c2

d1:♖+

26. ♖×d1

♖×d1

27. ♔×d1

♖f1+

28. ♔d2

b5

سیاه پایگاهی برای اسب خود درست می کند

تا اسب بتواند به کمک وزیر سیاه بیاید.

29. ♔e3

♜c4+

30. ♔e4

♖f2

سفید از ادامه بازی صرف نظر می کند. چون

بعد از:

31. ♖f3 ♖c5 32. ♜d4 ♖d5+

33. ♔d3 ♜×e5

وزیر سفید گرفته می شود و یا:

31. ♖d3 ♖g2+ 32. ♖f3 ♖d8

با وضع بسیار خوب برای بازی سیاه

15. ...

d4

16. ♖d3

♜a5!?

این یک حرکت جدید در این بازی است. اگر سیاه 16...f6 می کرد، بعد از:

17.g4 ♜h6 18.exf6 ♖×g4

19. ♖×g4 ♜×g4 20.f7!

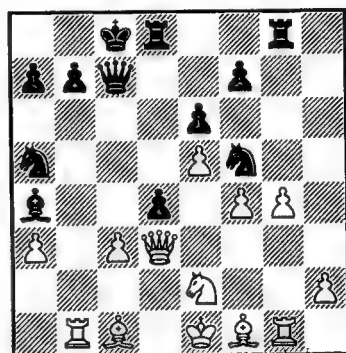
سفید به وضع بهتری می رسید.

17.g4

♔a4!

یک قربانی غیرمنتظره از جانب سیاه

18.c3?



۱۱۲

سفید قربانی حریف را نمی پذیرد. با این برداشت که بازی خود را از تنگنا در بیاورد. اما به جای حرکت بالا که نتیجه آن یک هجوم غیرقابل مقاومت از طرف سیاه است، او می باید راه زیر را انتخاب می کرد:

18.g×f5 (18. ♖b2? ♜e3!) ♕×c2

19. ♖b5 ♖×g1 20. ♜×g1d3!?

در پایان این راه، بازی وضع بسیار پیچیده ای پیدا می کرد و سیاه در مقابل سوار اضافی حریف به لطف پیاده گذشته و پیش تاخته خود جبران

9. ♖×g7

♜g8

سیاه می برد.

10. ♖×h7

♜bc6

10. ... ♜d7 11. ♜f3 ♖c7 12. ♙b5

a6 13. ♙×d7+ ♙×d7 14. o-o d4!?

15. ♜×d4 ♖×e5 16. ♙d3

وضع سفید بهتر است.

11. ♜f3

1.e4

e6

حرکت 11.f4 هرچند مرکز را تقویت

2.d4

d5

می کند، ولی علاوه بر تضعیف خانه های سیاه،

3. ♜c3

♙b4

میدان عمل فیل وزیر سفید را محدود می سازد.

4.e5

c5

11. ...

♖c7

5.a3

♙a5

اگر بازی به روش پایین دنبال شود:

11. ... ♖×a5 12. ♜g5 ♜f8 13.f4

پیشروی پیاده رخ شاه سفید، سرنوشت بازی

این حرکت به منظور پیچیده کردن وضع

انجام شده است یک راه دیگر بازی چنین است.

5. ... ♙×c3+ 6.b×c3 ♖c7 ♖g4

♜e7! الخ

را رقم خواهد زد.

6.b4

12. ♙b5!

سفید با هماهنگی و بدون اتلاف وقت،

گسترش قوا را دنبال می کند. راه دیگر ادامه بازی

از این قرار است:

12. ♙f4 ♙d7 13. ♙e2 o-o-o

14. ♙d3 ♖×a5 15.o-o ♜g4

16. ♙g3

12. ...

♙d7

ادامه پایین درست نیست:

12. ... ♜×g2 13. ♙f1 ♜g8

14. ♜g1! ♜×g1+ 15. ♙g1

موقعیت شاه سیاه نامطلوب می شود. در عین

حال پیاده ی رخ شاه سفید، بدون برخورد به مانع

به سوی وزارت می رود.

13.o-o

این حرکت توصیه آلمین است.

6. ...

c×d4

بعد از:

6. ... c×b4 7. ♜b5 b×a3+ 8.c3 ♙c7

9. ♙×a3

سفید در مقابل کمبود پیاده، حمله کارسازی

دارد.

7. ♖g4

♜e7

اگر سیاه ♙f8 ... 7 بازی کند ادامه آن

چنین خواهد بود:

8.b×a5 d×c3 9.a4

و متعاقب آن سفید حرکت نیرومند

10. ♙a3+ را اجرا خواهد کرد.

8.b×a5

d×c3

این پایان بازی به نفع سیاه است. چون وضعیت پیاده‌های سیاه در مرکز، در مقایسه با پیاده رونده سفید در جناح، ارزنده‌تر است.

15. ... ♟×b5

بازی ♟×e5... 15 به سود سیاه نیست.

زیرا:

16. ♟×e7 ♞h8 17. ♞fe1 (17.

♞ae1 ♞b8 سیاه می‌برد)

17... ♟×e1+ 18. ♞×e1 ♞×h2

19. ♟×d8 ♞×d8 (19... ♟×b5

20. ♟f6) 20. ♟×d7 ♞×d7 21. ♞e3

الخ

16. ♟×f7 ♟×f1!

16. ... ♞df8 17. ♞fb1 ♟c6

18. ♟d6+ ♟×d6 19. ♟×e7

وضع دو طرف، تقریباً برابر است

17. ♟×d8 ♞×g5

18. ♟×e6 ♞×g2+!

19. ♞h1!

یک حرکت نجات‌بخش. حرکت ♞×f1

اشتباه بزرگی است و بعد از:

19. ... ♞×h2 20. ♟f7 ♞h1+

سیاه می‌برد.

19. ... ♟e5

20. ♞×f1 ♟×e6

21. ♞×g2 ♟g4+

نتیجه این زورآزمایی شدید و شورانگیز از

هیچ بر هیچ تجاوز نمی‌کند. شاه سفید قادر

13. ♟×c6? ♟×c6 14. o-o d4

15. ♟g5 ♟×e5 16. ♟×f7+ ♞d7

برتری با سیاه است.

13. ... 0-0-0

14. ♟g5?

حرکت صحیح ♟×c6 14. ♟ است و حالا اگر:

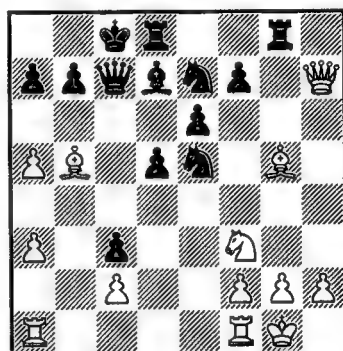
1) 14. ... ♟×c6 15. ♟g5 d4 16. h4

2) 14. ... ♟×c6 15. ♞e1

و بعد از ♟g5 و سپس h4 مثل راه اول، از

جانب سیاه کار مؤثری ساخته نیست.

14. ... ♟×e5!



۱۱۳

سیاه با تکیه بر یکسری حرکات دقیق

تاکتیکی، نمایش آتش‌بازی خیره‌کننده‌ای را به

راه می‌اندازد و می‌کوشد با پیچیده ساختن

وضعیت، نتیجه بازی را به ابهام بکشاند،

15. ♟×e5

15. ♟×d7+ ♞×d7 16. ♟×e5

(16. ♟×e7? ♟×f3+ 17. ♞h1

♟×h2+! 18. ♟×h2 ♟×h2 الخ)

16... ♟×e5 17. ♟×e7 ♞h8

18. ♞ae1 ♞×h7 19. ♞×e5 ♞×e7

9.0-0-0 ♖b7
 10.♔f4 ♘d7
 11.♙d3 ♙e7
 12.h4 ♘f6

نگرانی سیاه از تسلط سفید بر مرکز عرصه کارزار در آن است که این کار به سفید امکان می‌دهد تا به حمله در جناح شاه دست بزند.

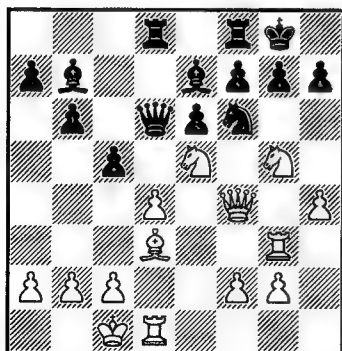
13. ♘eg5

سفید از معاوضه سوارها جلوگیری می‌کند و در عین حال فشار بر جناح شاه سیاه را افزایش می‌دهد.

13. ... ♙d6

سیاه نمی‌تواند 13...h6 بازی کند. چون سفید بعد از hxg5hxg4... حمله قاطعی را بر قلعه شاه سیاه به مرحله اجرا می‌گذارد.

14. ♘e5 ♖ad8
 15. ♖h3 c5
 16. ♖g3



۱۱۴

حالا سفید، قسمت بیشتر نیروهای خود را برای حمله به قلعه سیاه بسیج کرده است. در برابر یک چنین تهدید بزرگی از جانب سیاه چه

نیست از کیش دائم وزیر سیاه خلاص شود.

دفاع فرانسوی

اِلِوِست - ساکس

سال ۱۹۸۹

در این بازی شاهد هستیم درست هنگامی که سفید، عمده قوای خود را روی قلعه شاه حریف متمرکز ساخته است و می‌رود تا یورش نهایی را شروع و کار را یکسره کند، ناگهان سیاه، در مرکز صحنه نبرد، با فدا ساختن ارزشمندترین سوار خود، وضع را به نفع خویش تغییر می‌دهد، سفید را ناچار به دفاع می‌کند و سرانجام او را به قبول شکست وادار می‌سازد.

1.e4 e6
 2.d4 d5
 3.♘c3 ♘f6
 4.♙g5 dxe4
 5.♘xe4 ♙e7

ایده این راه بازی که سیاه با 4...dxe4 شروع کرده آن است که تا آنجا که ممکن باشد با تعویض سوارها، بازی را ساده کند. اما سفید برای خودداری از ساده شدن بازی، به جای انتخاب راه زیر:

6. ♘xf6 ♙xf6 7. ♙xf6

که منجر به معاوضه چهار سوار از دو طرف بازی می‌شود، فقط یک تعویض را انجام می‌دهد.

6. ♙xf6 ♙xf6
 7. ♘f3 o-o
 8. ♙d2 b6

26. ♖ d4

♙ xg2

کاری ساخته است. حرکت h5 ♗... 16 در

27. ♔ d1

♙ d8

نتیجه ادامه زیر به مصیبت ختم می شود:

28. b4

♙ g3

17. ♗ xh7+ 18. ♔ h8 18. ♔ g4! ♗ xg5

29. ♗ e1

♙ xg5

19. h xg5 ♗ xg3 20. ♔ xg3 ♗ xh7

30. a3

♙ g1

21. ♔ h4+ ♗ g8 22. ♙ h1

31. ♔ e2

c3

و فرار از مات شدن غیرممکن است.

32. ♔ f2

♙ h1

16. ... ♔ x d4!!

33. ♙ d1

سیاه وزیر خود را در مقابل گرفتن یک فیل و

سفید نمی تواند با 33. ♙ h4 به معاوضه

رخ ها موفق شود. چون بازی به روش زیر دنبال

خواهد شد:

33. ... ♗ f3! 34. ♙ xh1 ♗ f4+

35. ♗ b1 ♙ d1+

17. ♗ xh7+

♗ xh7

و سفید مات می شود.

18. ♙ x d4

♙ x d4

33. ...

♙ h2

19. ♔ e3

♗ xg5

34. ♔ d4

♙ c8

20. h xg5

♙ e4

35. ♗ d3

♙ c4

21. ♔ c3

♗ d6

رخ دیگر سیاه هم وارد کارزار شده است.

اسب سفید قادر به تغییر مکان نیست.

36. ♔ e3

♙ g4

22. f4

♙ x f4

37. ♙ f1

f6

23. ♙ d3

♗ d5

38. ♗ e1

♙ h1

24. ♗ f3

39. ♔ e2

اگر سفید g6 بازی کند، ادامه آن می تواند به

بعد از 39. ♙ xh1 39. ♙ f4 سیاه 39... ♗

شرح زیر باشد:

خواهد بود و در آن حالت برد سیاه قطعی است.

24. ... f xg6 25. ♗ xg6 ♙ c4 26. ♔ e1

39. ...

♙ e4

♙ f6 27. ♗ e5 ♙ c f4 28. ♗ f3

40. ♔ d3

الخ ♙ g4

40. ... ♔ f2 ♙ f4

در نتیجه از وضعیت برتری برخوردار است.

40. ...

♙ x e1+

24. ...

♙ g4

سفید ضمن ترک بازی، پیروزی حریف را به

25. ♔ e1

c4

او تبریک می‌گوید.

بازی میان لیوبویویچ و تیمان سال ۱۹۸۷

این‌طور ادامه یافته است:

10. ... ♖b4 11. ♙x b4 ♙x b4+
 12. ♕f1 h6 13. ♗e2 o-o 14. h4
 ♗b8 15. ♗g5 ♖c6 16. ♖b3 ♖b6
 17. ♙h7+ ♕h8 18. ♖d3 ♙a6
 19. ♖e3 ♗c6 20. ♙d3

و دو طرف، هیچ بر هیچ را پذیرفته‌اند.

11. ♗x d4 ♖x d4

12. ♗f3 ♖c5

12. ... ♖b6 13. o-o h6 14. ♖ac1
 ♙e7 15. ♙e3 ♖b4 16. a3 ♙a5
 17. b4 ♖d8 18. ♖d2 b6 19. ♖c2
 ♙b7 20. ♖fc1 ♖c8 21. ♖x c8
 ♙x c8 22. ♖c2 ♙b7 23. ♖c1
 ♖b8 24. ♙b5 ♙d8 25. ♙d4 a6
 26. ♙x d7+ ♕x d7 27. a4 (27.
 ♖e3!?) 27... ♙c7 28. h4±

طرفین نتیجه مساوی را قبول کرده‌اند.

(سیلر - فالاتو سال ۱۹۹۸)

13. ♖a4 a6?!

سیاه ادامه گسترش و رفتن به قلعه را به

تأخیر می‌اندازد.

14. o-o b5?!

15. ♖g4 h6?

حرکت بهتر سیاه ♖c7... است.

16. ♖ac1 ♙a7

بعد از:

16. ... ♖b6 17. ♙e3 ♖d8 18. ♖c6

سفید حمله را به دست خواهد گرفت.

باروآ - احسان قائم مقامی

دوحه، سال ۲۰۰۳

1. e4 e6
 2. d4 d5
 3. ♗d2 ♗f6
 4. e5 ♗fd7
 5. ♙d3 c5
 6. c3 ♗c6
 7. ♗df3 ♖a5

ادامه متداول چنین است:

7. ... cxd4 8. cxd4 f6 9. exf6 ♗xf6
 10. ♗e2
 8. ♙d2 ♖b6
 9. ♖c2 cxd4
 9. ... h6 10. h4 (10. ♗e2? c4
 11. ♙x h7 ♗e7 12. ♗h4 ♖d8 با طرح
 g6?) 10... cxd4 11. cxd4 12. ♗xd4
 ♖xd4 13. ♗f3 ♖g4 14. ♙e3
 ♖b4+ (14... ♖xg2 15. ♕e2 ♖g4
 16. ♙d4 ♖h5 17. ♖a4 b6
 16. ♖ac1 (با حمله نیرومند سفید
 15. ♙d2 ♖g4 16. ♙e3 ♖b4+
 17. ♙d2 ♖g4

راه بالا در سال ۲۰۰۲ بین هولزکه و بونزمان

(آلمان) بازی شده است و در اینجا طرفین به

نتیجه مساوی رضایت داده‌اند.

10. cxd4 ♗xd4

♙xg6+ ♔d7?! 24. ♘e5

ادامه بازی چنین بوده است:

22. ♙x d5 ♙d8 23. ♙b3 ♙d6
 24. ♙e4 ♖ad8 25. ♙b1 ♖c8
 26. a4 ♙b4 27. ♙x b4 ♙x b4
 28. a x b5 a x b5 29. ♘d4 ♙c5
 30. ♘x b5 ♙x e3 31. f. e3 ♖b8
 32. ♙d3 ♖fe8 33. ♙c4 ♖x e3
 34. ♖x f7 ♙h8 35. b3 ♖d8
 36. ♘c7 ♖d2 37. ♖f1 g5
 38. ♘d5 ♖e5 39. ♘f6 ♖a5
 40. ♘e4 ♖d4 41. ♘c3 ♖d2
 42. ♘e2 ♖b2 43. g4 ♖aa2
 44. ♙f2 ♖d2 45. ♙e3 ♖d8
 46. ♖f6 ♙g7 47. ♖f7+ ♙g6
 48. ♖e7 ♙f6 49. ♖e6+ ♙g7
 50. ♙d3 ♖b2 51. ♖g6+ ♙f7
 52. ♖b6 ♖e8+ 53. ♙f3 ♖d8
 54. ♙c4+ ♙g7 55. ♘g3 ♖x h2
 56. ♘h5+ ♙f8 57. ♖x h6 ♖d4
 58. ♖h7 ♖h3+ 59. ♙e2
 ♖e4+ 60. ♙d2 ♖d4+
 61. ♙c2 ♖f3 62. ♘g7 ♖x g4

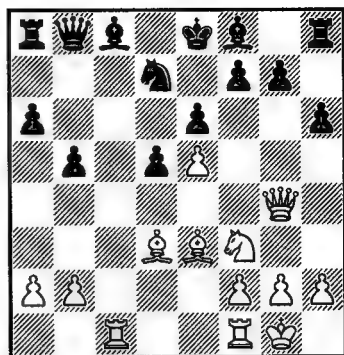
ادامه زیر هم سودی به بار نمی آورد:

62. ... ♖x c4+ 63. b x c4 ♙g8 64.
 ♖h5 ♙x g7 65. ♖x g5+
 63. ♘e6+ ♙g8 (63... ♙e8
 64. ♙b5#) 64. ♘x g5+ ♖x c4+
 65. b x c4 ♖f5 66. ♖h5

سیاه ادامه بازی را رها می سازد.

17. ♙e3

♙b8



۱۱۵

18. ♙g6!!

♙e7

پذیرفتن قربانی به شکست سیاه می انجامد:

18. ... f x g6 19. ♙x e6+ ♙d8
 20. ♘g5! h x g5 21. ♙x g5+ ♘f6
 22. ♙x f6+ g x f6 22. ♙x f6+ و سپس
 23. ♙x h8

19. ♙x e6

♘x e5?

این اشتباه سیاه به کار خاتمه می دهد. سیاه می توانست با انتخاب راه زیر، دفاع بهتری را سازمان دهی کند.

19. ... ♖f8 20. ♙h5 ♙b7
 (20... g6? 21. ♙x g6 f x g6
 22. ♙x g6+ ♙d8 23. ♙x h6 ♖e8
 24. ♙f4 سفید قاطع سفید fd1

20. ♖x c8+!

حالا سفید به وضعیت برنده رسیده است.

20. ...

♙x c8

21. ♙x e5

o-o

راه زیر سرنوشت بازی را تغییر نمی دهد.

21. ... f x g6?! 22. ♙x g7 ♖f8 23.

آن پرداخته می‌شود.

2. ...

d5

دفاع کاروکان

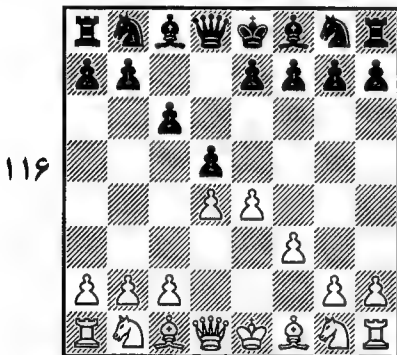
حالا سفید برای دفاع از پیاده شاه می‌تواند

یکی از راههای زیر را انتخاب کند:

- 1) 3.f3
- 2) 3.♘c3
- 3) e5
- 4) exd5

۱) سفید با 3.f3 از پیاده شاه دفاع

می‌کند.



این حرکت سفید که کمتر متداول است با آنکه قطر e1-h4 را ضعیف می‌کند اما بازی شدنی است. چون وزیر سیاه موقتاً به آن دسترسی ندارد.

3. ...

dxe4

3. ...e6 4. ♙e3 ♚b6 5. ♘d2 ♘d7
6. ♙d3 c5 7. c3 c4 8. ♙c2 ♚xb2
9. ♘e2 ♚a3 10. o-o ♘b6 11. exd5
exd5 12. ♖e1 ♙d7 13. ♘c1
o-o-o=

1.e4

c6

در دفاع کاروکان، ایده اساسی سیاه، از دو نظر شبیه دفاع فرانسوی است. یکی مقابله با مرکز سفید با d5... و دیگری ممانعت از حمله به خانه آسیب‌پذیر f7. امتیاز بزرگ دفاع کاروکان نسبت به دفاع فرانسوی در آن است که اولاً مانع از خروج فیل وزیر سیاه نمی‌شود. ثانیاً امنیت بیشتری به وضعیت سیاه می‌دهد. در مقابل دو جنبه منفی دارد. یکی آنکه گسترش سوارهای جناح شاه سیاه با تأخیر صورت می‌گیرد و دیگر آنکه چون در این دفاع پشتیبانی از پیاده d5، به جای پیاده مرکزی، با پیاده‌ی جانبی انجام می‌شود، سفید در مرکز، آسانتر به برتری می‌رسد و سیاه برای دست زدن به بازی متقابل از احتمالات کمتری برخوردار می‌شود.

نام این شروع بازی از اسم دو شطرنج‌باز قرن نوزدهم به نامهای ه-کارو از اهالی برلین و م-کان از شهر وین گرفته شده است. که نتیجه بررسیهای خود را در سال ۱۸۸۶ منتشر ساخته‌اند. و سابقه آن به قرن شانزدهم میلادی می‌رسد.

2.d4

این یک حرکت طبیعی است.

سفید فرصت پیدا می‌کند تا دومین پیاده را در مرکز قرار دهد. در عین حال او می‌تواند با انتخاب روش محافظه‌کارانه 2.♘f3 یا 2.♘c3 بازی کند که در پایان این مبحث به

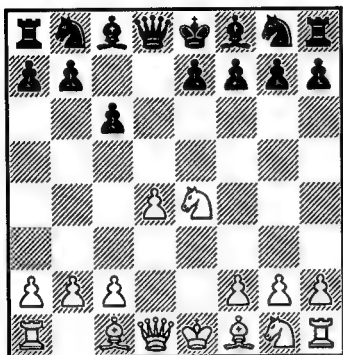
دفاع می‌کند.

3. ♘c3

d×e4

این راه اصلی خانه f5 را برای فیل وزیر سیاه تأمین می‌کند.

4. ♘e4



۱۱۷

1) 4. ...

♙f5

5. ♘g3

♙g6

فیل سیاه در خانه f5 به طور رایگان از دست نمی‌رفت چون سیاه می‌توانست با 5... ♙a5+ عوض آن را پس بگیرد. اما این کار اولاً به قیمت تلف شدن «زمان» تمام می‌شد، ثانیاً حریف از امتیاز داشتن دو فیل بهره‌مند می‌گشت.

6.h4

حرکت درست و قاطع همین است. سفید می‌خواهد بعد از رفتن به قلعه بزرگ، با رخهای خود، دو ستون مرکزی را اشغال کند. با حرکت بالا سیاه را هم به انتخاب قلعه بزرگ تشویق می‌کند که در نتیجه شاه سفید، در خانه c1 مورد هجوم پیاده‌های جناح وزیر حریف قرار نخواهد گرفت. پس حرکت فوق، با آنکه عموماً خصلت تعرضی دارد، در عین حال دارای جنبه دفاعی

(اسمیسلوف - ماکاگانوف ۱۹۴۴)

4.f×e4

e5

حالا تهدید سیاه 5... ♙h4+ و بعد 6... ♙×e4+ است.

5. ♘f3!

سفید وضع بسیار خوبی دارد که ضمناً با دام زیبایی نیز همراه می‌باشد.

5. ...

♙e6

5. ... e×d4 6. ♙c4 ♙b4+

سیاه هرچند از لحاظ نیرو برتری بدست می‌آورد اما با سقوط در دام کاپلانکا شکست می‌خورد.

7.c3 d×c3 8. ♙×f7+! ♙×f7
9. ♙×d8 c×b2+ 10. ♙e2 b×a1: ♙

سیاه یک رخ بیشتر دارد. اما...

11. ♘g5+ ♙g6 12. ♙e8+ ♙h6

13. ♘e6+ g5 14. ♙×g5+#

6.c3

اگر سفید 6. ♙e3 بازی کند، پس از:

6. ... e×d4 7. ♙×d4 ♙×d4 8. ♘×d4
♘f6

سیاه بازی خوبی پیدا می‌کند.

6. ...

♘f6

7. ♙d3

♘bd7

8. ♙e2

♙d6

9. ♘bd2

♙e7

10.o-o

o-o-o

سیاه کمی برتری دارد.

۲) سفید با 3. ♘c3 از پیاده e4

18. ♖e5!

سفید کمی برتری موضعی (پوزیسیونی) دارد.

راه بالا یعنی راه اصلی، محتملاً بهترین طریقی است که سفید می تواند انتخاب کند.

2) 4. ... ♜d7

این راه بازی از ادامه زیر که پیاده های سیاه را دویشته می سازد، بهتر و به احتیاط نزدیکتر است:

4. ... ♜f6 5. ♜xf6+ ♞xf6 6. ♖c4 ♜e7 7. ♜e2 ♜d7 8. o-o ♜b6 9. ♖b3 o-o 10. ♖e3 ♜d5 11. ♖d2 ♖g4 12. c4

نظارت سفید بر مرکز، بیشتر است.

5. ♜f3 ♜gf6

6. ♜xf6+

سفید همچنین می تواند به روش زیر بازی

کند:

6. ♜g3 ♞e6 7. ♖d3 ♖e7 8. o-o c5 9. ♜e1 b6 10. c4 cxd4 11. ♜xd4 ♜b7

6. ... ♜xf6

7. ♜e5 ♞g6

8. ♖e3 ♜g7

9. ♖d3 ♜d5

وضع دو طرف یکسان است.

۳) سفید پیاده شاه را به پیش

می راند.

3.e5

هم می باشد.

سفید همچنین می تواند راه پایین را انتخاب کند:

6. ♜f3 ♜d7 7. ♖d3 ♜gf6 8. o-o ♞e6 9. c4 ♖e7 10. ♜e1 ♜xd3 11. ♜xd3 ♜c7 12. ♖d2 o-o 13. ♖c3 ♜ad8 14. ♜e2 ♜fe8 15. ♜ad1 c5=

6. ... h6

7. ♜f3 ♜d7!

این حرکت اهمیت اساسی دارد. سیاه باید دقیقاً از خانه e5 دفاع نماید و نگذارد اسب شاه حریف به آنجا نفوذ کند.

8. ♖d3 ♜xd3

9. ♜xd3 ♜gf6

10. ♖d2

قصد سفید آن است که پس از حرکت c4

این فیل را در خانه c3 مستقر سازد و فشار بر خانه e5 را زیاد کند.

10. ... e6

11. o-o-o ♜d6

12. ♜e4 ♜xe4

13. ♜xe4 ♜f6

14. ♜e2 ♜c7

سیاه باز هم در جهت نظارت بر خانه e5

بازی می کند و ضمناً رفتن به قلعه بزرگ را تدارک می بیند.

15. ♜b1 o-o-o

16. c4 ♜he8

17. ♖c3 ♜b8

در وضعی که درست شده است طرحهای متفاوتی پیش روی سفید قرار دارد که از بین آنها بعضی امکانات را بررسی می‌کنیم.

الف - سفید حریف را در کار گسترش فیل وزیر به زحمت می‌اندازد.

4. ♖d3

فیل c8 را از خانه f5 محروم می‌سازد.

4. ... ♜c6

5.c3

این حرکت برای دفاع از پیاده و جلوگیری از ♜b4 حریف بازی شده است.

5. ... ♜f6

6.h3

سفید به قیمت یک «زمان» خانه g4 را از دسترس فیل حریف خارج می‌سازد.

6. ♖f4 g6 (6... ♖g4 7. ♜e2 ♞d7

8. ♞b3 ♖h5 =) 7. ♜f3 ♖g7

8. ♜bd2 ♖f5 9. ♖xf5 gxf5

10. ♜e5 ♞b6 11. o-o! o-o

12. ♜b3 e6 13. ♞e2 ♜fd8

14. ♜c5 ♜xe5 15. ♖xe5 ♜e4 =

6. ... e5!

این واکنش طبیعی سیاه است که به پیاده d4 حمله می‌کند.

7.dxe5 ♜xe5

سیاه به منفرد شدن پیاده d5 رضایت می‌دهد و برای سوارهای خود بازی خوبی بدست می‌آورد. در اینجا شانس دو طرف مساوی است. ادامه بازی می‌تواند به شرح زیر باشد:

در بازیهای جدید این ادامه قدیمی کمتر دیده می‌شود. زیرا سیاه بازی آسانی پیدا می‌کند.

3. ... ♖f5!

دلیلی ندارد که سیاه این فیل را زندانی کند.

4. ♖d3

ادامه‌های زیر قابل توجه است:

4.g4 ♖d7!

4. ♜e2 e6

4.c4 dxc4 5. ♖xc4 e6

4. ... ♖d3

حرکت ♖g6... 4 نادرست است. چون سفید از راه پایین برتری قاطعی کسب می‌کند:

5. ♖xg6 hxg6 6.e6! fxe6 7. ♞g4

♜f7 8. ♜f3 الخ

5. ♞xd3 e6

6. ♜c3 ♞b6

سیاه متعاقباً c5 بازی می‌کند تا زنجیر پیاده‌های سفید را خراب کند. اگر سفید در حرکت ششم ♜e2 بازی کند، به روش زیر تساوی حاصل می‌شود:

6. ... ♞a5+ 7. ♜d2 ♞a6 8. ♞xa6

♜xa6 9.c3 =

۴) سفید پیاده مرکزی را عوض می‌کند.

3.exd5 cxd5

سفید با انتخاب راه بالا ضمن ثابت ساختن وضع پیاده‌ها می‌تواند برتری به خاطر نوبت را حفظ کند و طرح استراتژیک دلخواه خود را انتخاب کند.

قصد فشار بر پیاده d4 به روی f8 ♖ باز می‌کند.

10. ♖e3 g4

11. ♘d2 ♘x d2

12. ♙d2

برای آنکه پیاده d4 ضعیف نشود:

12. ... ♖xc5!

13. dxc5 d4!

این راه بازی توسط ورسوف یکی از استادان

شطرنج شوروی ابداع شده است و به نظر می‌رسد که به سیاه بازی خوبی می‌بخشد.

2) 6. ♖g5

a) 6. ... e6

7. c5

اگر سفید 7. ♘f3 بازی کند بعد از

7... dxc4 گامبی وزیر پذیرفته شده و راه

مطلوب سیاه ایجاد می‌شود.

7. ... ♖e7

8. ♖b5

سفید به این ترتیب از حرکت e5...

جلوگیری می‌کند.

8. ... o-o

9. ♘f3 ♘e4

10. ♖xe7 ♙xe7

11. ♙c2 ♘g5

12. ♘g5 ♙g5

13. ♖xc6 bxc6

14. o-o e5!

15. dxe5 ♙xe5

این بازی میان کرس و آلخین انجام شده

8. ♙e2 ♙e7 9. ♖b5 + ♖d7
10. ♖e3 ♖xb5 11. ♙xb5 +
♙d7 =

ب - سفید حالت کشمکش در

مرکز را حفظ می‌کند.

4. c4

این راه بازی به حمله پانوف مشهور است.

4. ... ♘f6

5. ♘c3 ♘c6

5. ... e6 6. ♘f3 ♖e7 7. cxd5! ♘xd5

8. ♖c4 ♘c6 9. o-o a6 10. ♖e1 b5

11. ♖xd5 exd5 12. ♖g5

سفید بهتر است.

1) 6. ♘f3 e6

به این ترتیب بازی به یکی از راههای گامبی

وزیر پذیرفته شده در می‌آید.

7. c5

سفید به اکثریت پیاده‌های خود در جناح

وزیر اهمیت می‌گذارد.

7. ... ♘e4!

8. ♖f4

بعد از 8. ♘xe4dxe4 اسب f3 خانه

مناسبی ندارد.

8. ... ♙a5

9. ♙b3

از ♘c3 دفاع می‌کند و ضمناً با فشار بر

پیاده b7 مانع خروج ♖c8 می‌شود. اما سیاه

چاره کار را می‌داند.

9. ... g5!

این حرکت بسیار قوی است و خانه g7 را به

است و در اینجا دو طرف وضع یکسان دارند.

با برتری سفید

8. ♖e3

e5!

b) 6. ...

dxc4

9. dxc6 (e.p.)

♙c5

7. d5

10. exf7+

♙e7

مسئلاً قویترین حرکت همین است. بازی زیر

11. ♗ge2

♙xb2

سریعاً به نتیجه مساوی می‌رسد.

12. ♖c1

♖d8

7. ♙xc4 ♙xd4 8. ♙xd4 ♗xd4

13. ♗xd4

♙xd4

9. o-o-o e5=

14. ♙xd4

♖xd4

7. ...

♗a5

سیاه وضعیت خوبی دارد.

استاد فلور حرکت ♗e5...7 را پیشنهاد

می‌کند که ادامه آن چنین است:

سفید مرکز را با یک پیاده اشغال

می‌کند.

8. ♙d4 ♗d3+ 9. ♙xd3 cxd3

10. ♗f3 ♙b6=

اگر سیاه g6...10 بازی کند باعث برتری

آشکار سفید می‌شود. از این قرار:

1. e4

c6

2. ♗c3

11. ♙xf6 exf6 12. o-o

2. ♗f3 هم می‌توان بازی کرد.

8. b4!

cx b3 (e.p.)

2. ...

d5

9. ax b3

e6

3. ♗f3

9. b6 10. ♗f3±

سفید، حریف را به اجرای حرکت 3...d4

10. ♙b5+

♙d7

تحریک می‌کند. و این کار به نفع او تمام می‌شود.

11. ♙xf6

gxf6

مثال:

12. ♙xd7

♙xd7

3. ...d4 4. ♗e2 c5 (4...d3 5. cxd3

13. ♖xa5

♙b4

♙xd3 6. ♗g3 سفید 5. c3! (با برتری سفید

14. ♙a1

♗c6 6. cxd4 cxd4 7. ♙a4!

بطوری که مشاهده می‌شود، برتری سفید

و پیاده d4 سقوط می‌کند.

واضح است. حالا اگر سیاه حرکت ♙c7...14 را

1) 3. ...

♙g4

انجام دهد بعد از حرکت ♙a4+ 15. ♙a4

این بهترین حرکت سیاه در این لحظه است.

بازی را از دست می‌دهد.

حرکتی که باتونیک پیشنهاد کرده است و ادامه

c) 6. ...

♙b6

آن می‌تواند به شرح زیر باشد:

7. cxd5

♗xd4

4. h3

♙xf3

7. ... ♗xd5 8. ♖c1

9. ♖e4

♙e7

10. o-o

♚c7

سفید بهتر است.

دفاع کاروکان

لارسن - پلبیافسکی

۱۹۸۲

1.e4

c6

2.d4

d5

3. ♖c3

d×e4

4. ♖×e4

♙f5

5. ♖g3

♙g6

6.h4

h6

7. ♖f3

♙d7

8.h5

♙h7

9. ♙d3

♙×d3

10. ♚×d3

♙gf6

11. ♙f4

e6

جواب معمول به ♙f4 11. حرکت

♙a5+ 11... است و بعد از ادامه زیر:

12. ♙d2 ♚c7 13. o-o-o e6

14. ♖e4 o-o-o 15. g3 ♖c5

16. ♖×c5 ♙×c5 17. ♚c4 ♙d6

سفید از لحاظ عرصه دارای اندکی برتری

می‌باشد. ولی اکنون سفید اجرای طرح دیگری را

در نظر دارد.

12. o-o-o

♙e7

13. ♖e5

این حرکت را پلبیافسکی در سال ۱۹۸۱ در

4. ... ♙h5 5. e×d5 c×d5 6. ♙b5+

♙c6 7. g4 ♙g6 8. ♖e5 ♚b6 9. d4

f6 10. ♖×g6 h×g6 11. ♚d3 o-o-o

12. ♙×c6 ♚×c6 13. ♚×g6

و سیاه در قبال پیاده‌ی از دست رفته جبران

کافی ندارد.

5. ♚×f3

e6

6. g3

♙f6

7. d3

♙e7

8. ♙g2

o-o

9. o-o

♙a6

10. ♚e2

♙e8

11. e5

♙ec7

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 3. ...

d×e4

4. ♖×e4

♙d7

4. ... ♙f5 (4... ♙g4 5. h3 ♙×f3) (انح)

5. ♖g3 ♙g6 6. h4! h6 7. ♖e5

♙h7 8. ♚h5 g6 9. ♚f3 ♙f6

(9... ♚d5 10. ♚×d5! c×d5

11. ♙b5+ 10. ♚b3) (سفید می‌برد

با برتری قاطع سفید

5. ♙c4

♙gf6

6. ♖eg5

e6

7. ♚e2

♙d5

7. ... ♙b6? (7... h6?! 8. ♖×f7)

8. ♖e5! ♖×c4 9. ♚×e4 ♚d5

10. ♚×d5 e×d5 11. ♖g×f7

سفید یک پیاده می‌گیرد.

8. d4

h6

برابر تال بکار برده بود. در آن بازی تال از ادامه زیر خودداری کرد:

(سفید می برد 22. ♖g8 20. ♜xg7! 21. ♙d6

سفید دو پیاده از حریف خود پیش است و بعد از تعویض سوارها دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) خواهد بود.

16. ♜f5!

یا این حرکت، سفید می خواهد شاه سیاه را با 17. ♜xg7 مات کند.

16. ... ♙f8

16. ... ♜f7 17. ♜xg7+ ♙f7 19. ♜xg6+ و سپس 19. ♜xg6# 17. ♜xg6+ 16. ... ♜f5 17. ♜xg7 ♜f4 18. ♜xg6+ (17... ♜xg7 18. ♙d6) 18. ♜xg6+ ♙f8 19. ♙a3

وزیر سیاه را می گیرد.

17. ♙d6!

سفید تمایلی به اجرای حرکت 17. ♜xh8 نشان نمی دهد. حرکت بالا، سیاه را به بازی 17... ♙d6 دعوت می کند که بعد از پاسخ 18. ♜xg6+

17. ... ♜g8

18.c4 ♜b4

لارسن هنوز نمی تواند ♜g6 را بزند، چون

پس از:

18. ... ♜g6 19. ♜xg6+ ♙f7 20.cxd5 ♜xh5 (20... ♙g5+ 21.f4 ♙xg6 22.hxg6+ 21. ♜e7 ♜g6 22. ♙f3+ ♙g7 23. ♜xg6+ ♙h7 24. ♜xg8

سیاه به خاطر تحمل تلفات زیاد و بی دفاع

13. ... ♜xg6 14.dxe5 ♙d3

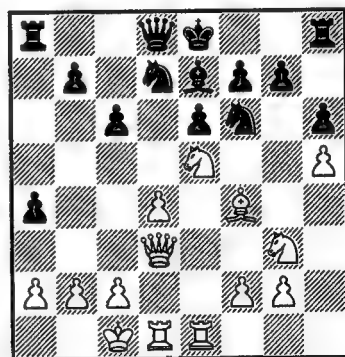
15. ♜xg6 ♜d5 16. ♙d2b5

زیرا بعد از حرکت 17. ♜e4 سفید در پایان بازی از لحاظ تحرک پیاده ها به برتری می رسد.

13. ... a5

لارسن پیش از این، در چند بازی، طرح اجرای حرکات 13...a5 و 14...a4 را با موفقیت بکار برده بود. با این ایده که بعد از 15...a3 موضع شاه سفید را به هم بریزد. او مطمئناً آماده نبود تا با حرکت 15. ♜g6! حریف که سواری را به وی پیشکش می کرد، روبرو شود.

14. ♜he1 a4



۱۱۸

15. ♜g6! ♜d5

اگر سیاه 15...f×g6 بازی کند ادامه آن چنین خواهد بود:

16. ♙xg6+ ♙f8 17. ♜xg6 ♙e8 18. ♜f5! ♙xg6 19.hxg6 ♜d5 20.c3 ♙a5 21. ♙d6+

بودن شاه وادار به تسلیم می‌شود.

2.d4 d5

3.e×d5 c×d5

4.c4

این راه بازی به حمله پانوف مشهور است.

4. ... f6

5. f3 e6

6. f3 e7

7.c×d5 d×d5

سیاه می‌خواهد ستون d بسته نشود تا

امکان حمله بر پیاده‌ی منفرد d4 را داشته باشد.

8. b5+ d7

حرکت بهتر c6... 8 است با ادامه

احتمالی زیر:

9. e5 d7 10. c×c6 b×c6

و سیاه وضع خوبی دارد.

9. d7+ d×d7

10. d5 e×d5

11. b3

بعد از تعویض‌های بالا، سفید ابتکار عمل را

بدست گرفته است.

11. ... b6

این تنها راه دفاع از پیاده‌های b7 و d5

است اما حالا اسب سیاه پست نامناسبی را

اشغال کرده است. در حالی که اسب سفید،

قرارگاه بسیار مطلوب e5 را در اختیار دارد.

12.o-o o-o

13. f4 d6

14. d6 d×d6

15. e1 ac8

16. ac1 h6

19. h3 f×g6

20. g7!+ دفع تهدید +

و سپس 21. e6!+ ناچار شده است اسب

سفید را بگیرد. اما بعد از حرکت 21. e6+

دیوارها یک‌باره فرو می‌ریزد و شاه سیاه بدون

حفاظ می‌شود.

20. e6+ f7

21. h×g6+ e6

22. e1+ e5

اگر سیاه f6... 22 بازی کند، بعد از

23. h4 هرگونه دفاع در برابر تهدید مات

غیرممکن می‌شود.

23. e5

سیاه به باخت خود اعتراف می‌کند. چون بعد

از این حرکت در برابر تهدید زیر:

24. g7+ e7 25. e6+ #

دفاع معقولی ندارد. به طور مثال اگر:

23. d3+ 24. b1! e5

25. e5+ d7 (25... f6

26. e7!) 26. g7+ d6

27.c5+ c7 28. e6+

در نتیجه وزیر سیاه از صحنه نبرد خارج

می‌شود.

دفاع کاروکان

نیمزویچ - آلخین

المپیاد ۱۹۳۹

1.e4

c6

سیاه امیدوار است با e6 ... به تساوی
برسد. بعد از:

28. ...b5 29. h×g6+ ♖×g6
(29...f×g6 30. ♖e6) 30. ♔f3

بازی سیاه رو به خرابی می‌گذارد.

29. ♔b3 ♖b6

29. ...b5 30. ♖×d5 ♖e6 31. ♔d1

30. h×g6+ ♔×g6

31. ♔×d5 ♖×b2

سیاه با سرسختی از خود دفاع می‌کند.

32. ♖f5 ♖b5

سیاه می‌کوشد به قیمت از دست دادن یک

پیاده، خود را از این وضعیت نجات دهد و به یک

آخر بازی رخ و پیاده برسد. بعد از:

32. ♔g8 33. a4

سفید بیش از پیش حریف را تحت فشار

می‌گذارد.

33. ♖×f7+ ♔g8

33. ... ♔h8 34. ♔d8+ ♔g8

35. ♔f6+

34. ♖f6+ ♖×d5

35. ♖×g6+ ♔h7

36. ♖b6 ♖×d4

37. ♖×b7+ ♔g8

38. ♖b6 ♖a4

این تنها شانس سیاه است.

39. ♖h6 ♖×a2

40. ♔g2

سفید با اجرای مانورهای دقیق سرانجام یک

پیاده از حریف پیش افتاده است و دو پیاده

17. ♗e5

♖c7

18. g3

♖fc8

19. ♖×c7

♖×c7

سیاه از پیاده b7 دفاع کرده، امیدوار است

بتواند به تساوی وضعیت برسد.

20. ♔b5

♗d7

21. ♗×d7

♖×d7

بعد از:

21. ... ♔×d7 22. ♖e8+ ♔h7

23. ♔d3+ g6 24. ♔e3

سیاه با مشکلات زیادی روبرو می‌باشد.

22. ♖e8+ ♔h7

با آنکه سوارهای کمی در صحنه باقی مانده

است، سفید تنها به پیروزی فکر می‌کند.

23. h4 a6

24. ♔e2 ♖d8

25. ♖e7 ♖d7

26. ♖e5 g6

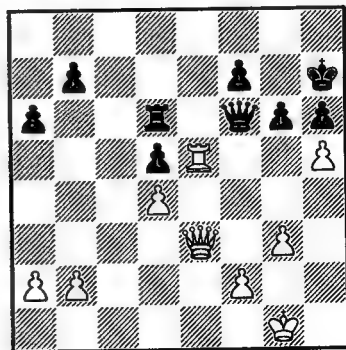
27. h5

استراتژی بازی سفید، برای در هم شکستن

خطوط دفاعی حریف شایان تحسین است.

27. ... ♖f6

28. ♔e3 ♖d6



پیوسته او پیروزی را تأمین می‌کند. سفید مجبور به معاوضه فیل ارزشمند خود با

این فیل سیاه است.

4. d3 x d3

5. x d3 e6


6. c3

در اینجا حرکت معمولتر e2 e2 6. است.

6. ... b6

7. ge2 c5

سیاه برای پیروز شدن بازی می‌کند والا

می‌توانست با a6 a6 7... به استقبال معاوضه


وزیرها برود و اگر سفید از قبول این کار امتناع



می‌کرد، قطر f1-a6 در اختیار وزیر سیاه قرار

می‌گرفت.

8. dxc5 xc5

9. o-o

9. g3 e7 10. xg7 g8

11. xh7 xg2

و پیاده f2 سقوط می‌کند.

9. ... ge7

10. a4

حرکت بهتر 10.a3 با تهدید 11.b4 است.

10. ... c6

11. xc5 xc5

12. e3 c7

مانور سیاه برای تضعیف مرکز سفید آغاز

شده است.

13.f4

این حرکت اجباری است و حالا معلوم

می‌شود که خانه‌های سفید c4, e4 و f5 برای

سفید به نقاط ضعف تبدیل شده است.

40. ... a5

41. a6 a4

42. a7

در وضعیت‌های مشابه، اشغال عرض هفتم به

توسط رخ، بسیار مهم و کارساز است. زیرا تحرک

شاه حریف را بی‌اندازه محدود می‌سازد.



42. ... a3

43. g4 f8

44. g5 g8

45. g3 a1

46. g4 g1+

46. ... a2 47. f5! f1 48. xa2

47. f5 g2

48. f4 a2

49. f6

سیاه تسلیم می‌شود.

دفاع کاروکان

کاپابلانکا - نیمزوویچ

۱۹۲۷

1.e4 c6

2.d4 d5

3.e5

این حرکت کمتر بازی می‌شود و حرکات

3.exd5 و سپس 4.c4 یا 3.c3 بهترند.

3. ... f5

امتیاز دفاع کاروکان در آن است که سیاه

می‌تواند فیل وزیر خود را گسترش بدهد و عملاً

18. ... 0-0

19. ♖d4 ♙b6

20. ♗f2 ♗fc8

21. a3 ♗c7

22. ♗d3

توجه سفید به حفظ یک وضعیت تا حد امکان قدرتمند در مرکز است و تلاش برای تغییر این وضعیت را به عهده سیاه می‌گذارد.

22. ... ♗a5

سیاه اجرای عملیات در جناح وزیر را در نظر دارد که بعداً به بی‌نتیجه بودن آن پی می‌برد و سرانجام طرح صحیح را در جناح شاه (از حرکت ۲۶ به بعد) به مورد اجرا می‌گذارد.

23. ♗e2 ♗e8

از نقشه سفید که قصد داشت:

24.f5 exf5 25.e6

بازی کند ممانعت می‌نماید.

23. ... ♗c4 24. ♗f2 ♗x a3 25.f5

(25.bxa3 ♗b1+) 25...gxf5 26.g6

fxg6 27. ♗g3 ♗c4 ♗xg6+ ♗g7

29. ♗g3

و سفید می‌برد.

(شکل ۱۲۰)

24. ♗g2 ♗c6

25. ♗ed2

سفید به روش غیرفعالانه خود ادامه می‌دهد. بهتر بود بلافاصله دست به تعویض اسبها می‌زد. چون بعداً تحت شرایط نامطلوب ناچار به این کار خواهد شد.

13. ... ♗f5

14.c3

این حرکت، مشکل خانه‌های سفید را باقی می‌گذارد. حرکت بهتر 14. ♗c1 با ادامه 15.c4 بود.

14. ... ♗c6

15. ♗ad1

این حرکت سفید فقط جنبه دفاعی دارد، ولی حرکات بهتر 15. ♗f2 و پس از آن 16.d4 است.

15. ... g6

سیاه از اجرای فوری h5... خودداری می‌کند با این امید که حریف او با بازی g4 بدست خود جناح شاهش را ضعیف سازد.

16.g4?

سفید در دام موضعی (پوزیسیونی) سیاه گرفتار می‌شود. او به قصد دور ساختن ♗f5 این حرکت را انجام داده است. اما در واقع به دست خود جناح شاه خود را ضعیف کرده است. هنوز هم حرکت بهتر 16. ♗f2 بود.

16. ... ♗x e3

17. ♗x e3 h5

18.g5

پس از ادامه زیر:

18.h3 hxg4 19.hxg4

سیاه در ستون h حمله سهمگینی پیدا می‌کرد. اما حالا ساختار پیاده‌های سفید در جناح شاه دچار ضعف دائمی شده و خانه f5 می‌تواند پایگاه مناسبی برای استقرار اسب سیاه بشود.

ادامه زیر به نفع سیاه است.

31. ♖ed2 ♜x d4 32. ♖x d4 ♖x d4

33. cxd4 ♚b5 34. ♚f3 ♖c1

31. ... g.f5

32. ♚f3

32. ♚xh5 ♖h8 33. ♚f3 ♖h4

وضع سفید درهم می‌ریزد.

32. ... ♚g6

33. ♖ed2 ♖e4

34. ♖d4 ♖c4

35. ♚f2 ♚b5

36. ♚g3

بعد از ادامه زیر سیاه وضع برنده پیدا می‌کند:

36. ♖xc4 ♚xc4 37. ♖d4 ♚e2!

36. ... ♖cxd4

37. cxd4

37. ♖x d4 ♖e2

37. ... ♚c4

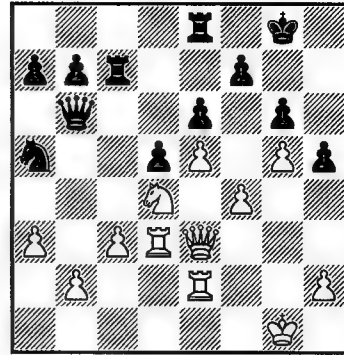
سیاه فشار بر نقاط ضعف f4 و d4 را تا استقرار سوارهای سنگین در عرض اول حریف ادامه می‌دهد. پس از آن سفید فاقد حرکت خوب خواهد شد (یک نمونه عالی از وضعیت اکراهی^(۱))

38. ♚g2 b5

این پیشروی پیاده سیاه، بخشی از طرح او برای از بین بردن امکان حرکت از پیاده‌های سفید است.

39. ♚g1 b4

40. axb4 axb4



۱۲۰

25. ... ♖ec8

26. ♖e2 ♜e7

27. ♖ed2 ♖c4!

استفاده از رخها در این ستون به توسط کاپابلانکا آموزنده است. سیاه فشار بر خانه d4 را افزایش می‌دهد تا مگر رخ به خانه e4 نفوذ کند. در آنجا رخ می‌تواند به f4 که ضعیف‌ترین موضع سفید است، ضربه بزند.

28. ♚h3 ♚g7

یک حرکت موضعی (پوزیسیونی) که شاه را به صحنه عملیات نزدیک می‌سازد و ارزش خود را بعداً نشان می‌دهد (نگاه کنید به حرکت ۳۲)

29. ♖f2 a5

32. ♖e2 ♜f5!

با این حرکت سیاه، سفید مجبور به تعویض اسب (یعنی مهره دفاعی خود که در بهترین وضع مستقر شده است) می‌شود و متعاقب آن، سیاه، سرانجام می‌تواند، برای هجوم بر پیاده f4 دست بکار شود.

31. ♜xf5+

راهی را که سیاه در این بازی برای دست یافتن به پیروزی طی کرده است، ارزش دقیق ترین مطالعه را دارد.

دفاع پیرک

این دفاع که در اواخر قرن نوزدهم میلادی به توسط لویی پولسن بازی می شد، در نیمه اول قرن بیستم به وسیله پیرک، از بزرگان شطرنج یوگسلاوی، احیا شده است و امروزه استادان طراز اول شطرنج جهان، در مسابقات بزرگ از این روش دفاعی نیز استفاده می کنند.

ایده استراتژیک سیاه در این دفاع، تدارک قطره های باز برای هر دو فیل است. سیاه می خواهد با $c5...$ و در بعضی موارد با $e5...$ به مرکز حریف آسیب برساند. اما در پاره ای حالات دیگر لازم است فقط به اجرای حرکات $c6...$ و $b6...$ اکتفا کند.

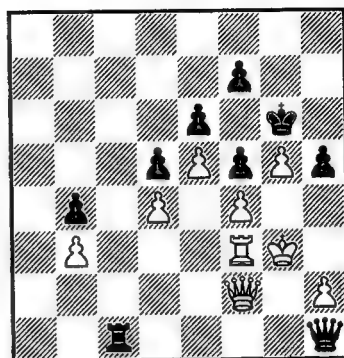
یک حسن این دفاع در آن است که می تواند روش بازی خود در مرکز را متناسب با روش گسترش سفید تنظیم کند. اما اگر سفید شیوه تهاجمی را انتخاب کند، سیاه باید با دقت زیاد به مقابله با طرح های سفید برود و در نتیجه امکان فعالیت های آزادانه او کم می شود.

برای سفید، امیدبخش ترین راه ادامه بازی، روش تهاجمی $f3$ ، $f4$ ، $f5$ ، $f6$ ، $f7$ ، $f8$ است. این روش را می توان راه اصلی بازی به شمار آورد. حرکت هایی به غیر از $f4$ ، راه سیاه را برای دست یافتن به تعادل وضع آسانتر می سازد. البته

41. ♔g2 ♔c1
42. ♔g3 ♔h1
43. ♖d3 ♖e1
44. ♖f3

تهدید سیاه $f1$...44 و در پی آن $g1+$...45 بود که به سقوط پیاده های سفید می انجامید.

44. ... ♖d1
45. b3 ♖c1!



وضعیت اکراهی کامل ایجاد شده است. حالا هر حرکت سفید به باخت او منجر می شود.

46. ♖e3

در صورت 46. ♔h3 یا 46. ♔h4 جواب سیاه $c2$...46 و سپس مات خواهد بود. همچنین:

46. h3 ♖g1+ 47. ♔h4 ♖g4#
46. ♔e2 ♔g1+ 47. ♔g2 ♔xd4

الخ

46. ... ♖f1

سفید واگذار می کند.

اگر 47. ♔e2 آن وقت $g1+$...47

1) 4.f4

قوی‌ترین راه ادامه بازی، همین حرکت است که اجرای حرکت e5 را تدارک می‌بیند.

4. ... ♖g7

5. ♗f3

راه زیر برای سفید در خور توجه است:

5. ♖c4 c6 6. e5 dxe5 7. fxe5 ♗d5

8. ♔f3 ♖e6 9. ♗h3 ♗c7

10. ♔d3 ♖xc4 11. ♔xc4+

5. ... 0-0

حرکت c5...5 خوب نیست. زیرا:

6. ♖b5+ ♖d7 7. e5 ♗g4 8. e6!

♖xb5 (8...fxe6 9. ♗g5) 9. exf7+

الخ

6. ♖e2

6. ♖d3 ♗bd7 7. o-o (7. e5 ♗e8

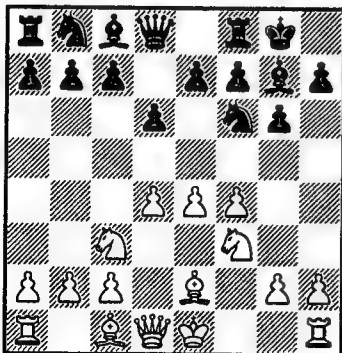
8. o-o c5!) 7...e5! الخ

6. e5 ♗d7 7. ♖c4 c5 8. e6 ♗b6

9. exf7+ ♔h8 10. ♖e2 cxd4

11. ♗xd4 ♗c6=

۱۸۲



6. ...

c5

حرکت 4. ♖g5 هم مسائلی را پیش روی سیاه می‌گذارد. حال آنکه حرکات 4.f3 یا 4.f3 مشکلات کمتری برای سیاه ایجاد می‌کند و بازی‌هایی با شانسهای متعادل در پی دارد.

1.e4

d6

این بازی سیاه، حرکت بنیادی این دفاع است. سیاه قصد دارد با اجرای حرکات g6 و سپس ♖g7 فیل شاه را در قطر بزرگ مستقر سازد و این کار ممکن است در همان حرکت اول با 1...g6 انجام بگیرد.

2.d4

این وضعیت می‌تواند از آغاز بازی پیاده وزیر هم ایجاد شود. از این قرار:

1.d4 d6 2.e4 الخ

بعد از 1.e4 d6 اگر سفید 2.f4 بازی کند،

جواب سیاه 2...c5 خواهد بود.

2. ...

♗f6

این مناسب‌ترین حرکت سیاه است که حریف را ناچار می‌سازد 3. ♗c3 بازی کند و در نتیجه راه پیشروی پیاده‌ی جناح وزیر خود را ببندد و این در حالی است که اجرای حرکات c5 یا c6 و سپس b5 برای به راه انداختن بازی متقابل سیاه وجود دارد. حرکت f3، برای سیاه مشکل کمی پدید می‌آورد. مثال:

3. f3 c5 4. c3 ♗bd7 5. ♖e3 e6

6. ♗d2 d5 7. e5 ♗g8

3. ♗c3

g6

حالا وضعیت بنیادی دفاع پیرک را پیش رو داریم و سفید برای ادامه‌ی بازی می‌تواند یکی از پنج شاخه اصلی زیر را انتخاب کند:

♔a5

7.dxc5

بزرگ ببرد. وضع بازی برای دو هم‌آورد، حالت حاد و پیچیده دارد.

برای سیاه بهترین بازی همین حرکت است. چون اگر 7.dxc5... بازی کند، بعد از 8.♔xd8 ♖xd8 وضع به جانب یک پایان بازی کشیده می‌شود که برای سیاه نامطلوب خواهد بود مثال:

9.e5 ♗e8 10. ♕e3b6

وضع سفید بهتر است.

8.o-o

8.cxd6 ♗xe4! الخ

8. ...

♔xc5+

9.♖h1

3) 4.♗f3

با این حرکت از اصل مهم گسترش سریع سوارها پیروی شده است و امتیاز آن در وارد ساختن فشار این سوار بر مرکز عرصه پیکار است. اما حالا هر دو اسب سفید راه پیشروی پیاده‌های خودی را گرفته‌اند و این امر به سیاه امکان می‌دهد تا با استفاده از فرصت و قدرت تحرک پیاده‌ها به حمله متقابل دست بزند.

4. ...

♗g7

5. ♕c4

حرکت 5. ♕e2 بازی فعالی نیست و بعد از ادامه زیر:

5. ...o-o 6. ♕f4 ♗c6! 7.d5 e5!

8.dxe6 «e.p.» ♕xe6 9.o-o ♖e8

10. ♖e1 h6 11.h3 g5 12. ♕e3 d5

13.exd5 ♗xd5 الخ

سیاه بازی خوبی دارد. (اونزیکر - باتونیک ۱۹۶۲)

در جواب حرکت 5. ♕g5 ادامه بازی می‌تواند چنین باشد:

5. ...c6 6. ♔d2 ♔a5 7. ♕d3

♗g4! الخ

5. ...

o-o

6. ♕b3

به منظور جلوگیری از حرکت 6... ♗xe4 و سپس 7...d5 که باعث برهم ریختن مرکز سفید می‌شود.

6. ...

♗c6

سفید بازی خوبی دارد. این وضعیت تقریباً منطبق با حالت دفاعی دراگون در شروع بازی سیسیلی می‌باشد.

2) 4.f3

در این راه بازی نقشه سفید هجوم بر قلعه شاه سیاه با اجرای حرکات 5. ♕e3 و 6. ♔d2 و سپس O-O-O است. اگر چه سیاه قادر به مقابله با این طرح می‌باشد.

4. ...

c6

5. ♕e3

♔b6!

تلاش برای حمله متقابل در جناح وزیر از راه ادامه زیر نتیجه نمی‌دهد:

5. ...b5 6.e5! b4 7.exf6 bxc3 8.bxc3

exf6 9. ♕d3 ♗g7 10. ♗e2 o-o

11.o-o ♖e8 12. ♔d2 الخ

6. ♔c1

♗g7

7. ♗ge2

o-o

سیاه مانع شده است که سفید شاه را به قلعه

جناح شاه امر مهمی است.

حرکت 6...c6 نیز بازی کردنی است. اما

قصد سیاه تعویض فیل شاه سفید است.

5. ...

0-0

6.e5

7.h3

♘a5

6. ♘f3 c5 7.d5 b5! الخ

8.0-0

♘xb3

6. ...

♘e8

7. ♘f3

♘d7

8. ♙c4

♘b6

9. ♙b3

d5

10.0-0

c6

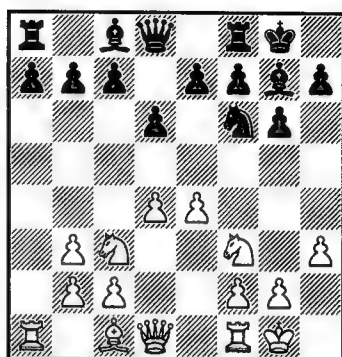
11.a4

سفید اندکی برتری دارد.

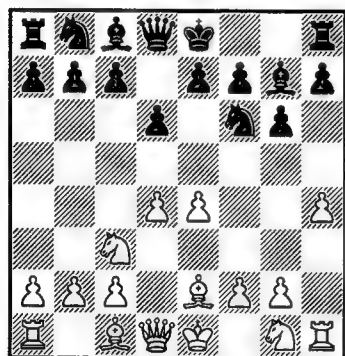
5) 4.h4

♙g7

5. ♙e2



۱۲۳



۱۲۴

وضعیت بالا ممکن است از طریق پس و

پیش شدن حرکات چهارم و پنجم ایجاد شود:

4. ♙e2 ♙g7 5.h4 الخ

در این حالت اگر سفید به جای 5.h4 حرکت

5.g4 را بازی کند بعد از ادامه پایین:

5. ...c5 6.g5 ♘fd7 7.d5 a6 8.h4

b5 9.h5 ♙a5

سیاه مختصری برتری خواهد داشت.

در بازی بین ساخاروف - گوفلد سال ۱۹۶۳

ادامه بازی به شرح زیر بوده است:

9. ... ♘d7 10. ♙e3 a6

11. ♙d2 ♙e8 12. ♙ad1 e6 13.e5

b6 14. ♙g5 f6 15.exf6 ♘xf6

16. ♙fe1 ♙d7 17. ♙h6 ♙b7

و طرفین شانسهای برابر دارند.

4) ♙g5

♙g7

مطالعه ادامه زیر قابل توجه است:

4. ... ♘bd7 5.f4 c6! 6. ♘f3 (6.e5

♘d5 7. ♘xd5 cxd5 8. ♙e2 ♙b6

9.0-0-0 ♙g7=) 6... ♙a5 7. ♘d2

♙g7 8. ♘c4 ♙c7 9.e5 ♘d5

برتری سفید در حداقل است

5.f4

برای سفید بکار بردن قدرتمندانه پیاده‌های

شوروی و قهرمان اسبق شطرنج جهان باجانانان اسپیلمن انگلیسی و نامزد قهرمانی شطرنج دنیا در مرحله نیمه نهایی، که بیست سال از حریف خود جوان تر است اتفاق افتاده است. این دو شطرنج باز در سال ۱۹۸۹ در سومین مسابقه جام جهانی شطرنج در شهر ریکیاویک ایسلند با یکدیگر روبرو شده اند.

1.e4 d6
2.d4 g6
3.♣f3 ♠g7
4.♠e2

سفید با اجرای حرکات سوم و چهارم که در این شروع بازی حرکات محتاطانه تلقی می شوند، در برابر حریف جوان، راه احتیاط را برمیگزیند.

4. ... ♣f6
5.♣c3 o-o
6.o-o c5

اجرای حرکت c5...6 و یورش به مرکز سفید در بازی بین آندرسن و تور در سال ۱۹۸۷ این طور ادامه یافته است.

7.dxc5 dxc5 8.♠e3 b6 9.♠xd8 ♠xc5 10.♠ad1 ♣c6 11.♠xd8 ♣xd8 12.♠d1 ♠b7

و بازی سرانجام با نتیجه مساوی به پایان رسیده است.

7.d5 ♣a6
8.♠e1 ♣c7
9.♠f4

سفید به عوض واکنش پیشگیرانه معمول و بازی 9.a4 حرکت بالا را انجام می دهد تا بازی را

5. ...

c5

6.d5

6.dxc5 ♠a5 7.♠d2 ♠xc5 8.h5 o-o 9.♣h3 ♣c6 10.♣f4 ♣d4
وضع دو طرف یکسان است. (اشمیت - یودوویچ سال ۱۹۵۳)

6. ...

h5

7.♠g5

a6

8.a4

♠a5

9.♠d2

♣bd7

10.♣h3

♣e5

بازی طرفین برابر است.

در پایان این مبحث، نظر خوانندگان به این نکته جلب می شود که دفاع پیرک برای سیاه دشوار است و انتخاب آن در صورتی موجه است که نسبت به آن احاطه کامل وجود داشته باشد.

دفاع پیرک

اسپیلمن - تال

سال ۱۹۸۹

دردسر سنجش و طبقه بندی بازیکنان دو نسل متفاوت شطرنج از این است که هر دو گروه نمی توانند در مرتبه بهترین باشند. با این همه رویارویی شطرنج باز یک نسل پیش که به مرور جلوه خویش را از دست می دهد، با بازیکن نسل جوانتر که تازه به شهرت دست می یابد، می تواند بسیار جالب توجه باشد.

این رویداد را می توانیم در بازی زیر مشاهده کنیم که بین میخائیل تال پنجاه و دو ساله از

به جانب وضعی ساده بکشاند.

دست یکم یک تفاوت از دست می‌دهد.

19. ♖g5 ♔b7

20. c4 ♔b4

21. ♔e2

9. ... b5

10. ♖x b5 ♖x e4

11. ♖x c7 ♔x c7

12. ♕ c4 ♖f6

درست است که پیاده مرکزی سفید در مقابل پیاده جناحی حریف معاوضه شده است، اما به طوری که مشاهده می‌شود، اکنون پیاده e7 سیاه به صورت یک پیاده عقب‌مانده هدفی برای سفید شده است. هرچند پیاده b2 نیز تقریباً همین وضع را دارد.

13. h3 ♔e8

14. ♔ b1

سفید ضمن حمایت از پیاده b، پیش راندن آن را به خانه b4 در نظر دارد.

14. ... a5

15. ♔d2 ♔b6

16. ♔ e3 ♖a6

17. ♖x a6 ♔x a6

18. ♔ be1 ♖f8

بعد از 18. ♔ be1 سیاه می‌باید با بازی 18... ♔c4! از مشکلات بعدی، دوری می‌کرد. در آن حالت ادامه بازی می‌توانست به شرح زیر باشد:

19. ♔x e7 ♔x e7 20. ♔x e7 ♔x d5

(20... ♖x d5? 21. b3 ♔x f4

22. ♔x d5 ♔f8 23. c4±)

در راه بالا اگر سفید بعد از 20... ♔x d5 حرکت 21. ♖x d6? را انجام دهد. پس از:

21. ... ♔x d2 22. ♖x d2 ♖f8

دو حرکت اخیر سیاه تنها این اثر را داشته است که وضع بازی سفید را بهبود بخشیده است. حالا بازی 21... ♖x d5? اشتباه محض است. چون متعاقب ادامه پایین:

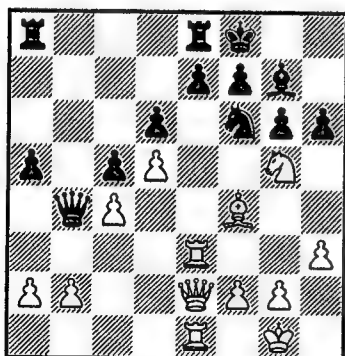
22. cxd5 ♔x f4? 23. ♖e6+! fxe6

24. ♔ f3

وزیر سیاه از دست می‌رود.

21. ... h6

سیاه با این تصور که همه چیز مرتب است و بر سر جای خود قرار دارد، حرکت بالا را بازی کرده و به حریف پیشنهاد تساوی می‌دهد. اما سفید پیشنهاد او را نمی‌پذیرد و بازی را این‌طور دنبال می‌کند:



۱۲۵

22. ♖x f7 ♔x f7

23. ♔ b3 ♔a4

24. ♔e6+ ♔f8

25. ♔ b7 ♔c4

سیاه نمی‌توانست با حرکت $a6 \dots 25$ از پیاده $d6$ دفاع کند. چون بازی، این چنین ادامه پیدا می‌کرد:

$26. b3 \quad \text{♙} \times a2 \quad 27. \text{♞} \times e7 \quad \text{♞} \times e7$
 $28. \text{♞} \times e7+ \quad \text{♔} g8 \quad 29. \text{♞} b7$ الخ

علاوه بر این پس از:

$25. \dots \text{♞} ab8 \quad 26. \text{♞} \times b8 \quad \text{♞} \times b8$
 $27. \text{♞} \times d6 \quad e \times d6 \quad 28. \text{♞} \times d6+ \quad \text{♔} g8$
 $29. \text{♞} \times b8+$

سفید در برابر دو سوار کوچک حریف، یک رخ و سه پیاده بیشتر خواهد داشت.

$26. \text{♞} \times d6 \quad \text{♞} g8$
 $27. \text{♞} e3$

حالا پناهگاه شاه سیاه زیر فشار شدید قوای سفید قرار گرفته است.

$27. \dots \quad \text{♞} f6$
 $28. \text{♞} f3 \quad \text{♔} g7$

سیاه با این حرکت از یک تنگنا در می‌آید اما به رفتاری دیگری دچار می‌شود.

$29. \text{♞} \times e7! \quad \text{♞} \times e7$
 $29. \dots \text{♞} \times e7 \quad 30. \text{♞} f7+ \quad \text{♔} h8$
 $31. \text{♞} \times g6$

$30. \text{♞} \times e7+ \quad \text{♞} \times e7$
 $31. \text{♞} \times f6+ \quad \text{♔} g8$
 $32. \text{♞} f7+ \quad \text{♔} h8$
 $33. \text{♞} \times e7 \quad \text{♞} \times d5$
 $34. \text{♞} f7$

شاه سیاه درمانده است و در برابر خطر مات قرار دارد. متأسفانه از وزیر سیاه کاری ساخته نیست. بازیکن جوان دست تسلیم به جانب

شطرنج باز کهنه کار دراز می‌کند.

دفاع پیرک

کورچنوی - فیشر

۱۹۶۲

$1. e4 \quad d6$
 $2. d4 \quad \text{♞} f3$
 $3. \text{♞} c3 \quad g6$
 $4. f4$

حرکت شاخص سفید، در این بازی است. سفید اجرای یک بازی فعالانه در جناح شاه را در نظر دارد و به این منظور پیش راندن پیاده به خانه $e5$ هم جزئی از نقشه اوست.

$4. \dots \quad \text{♞} g7$
 $5. \text{♞} f3 \quad o-o$

$5. \dots c5 \quad 6. \text{♞} b5+! \quad \text{♞} d7 \quad 7. e5$

$6. \text{♞} e2 \quad c5$

فقط با این حرکت است که سیاه می‌تواند به بازی متقابل در مرکز دست پیدا کند. ادامه پایین ضعیف است:

$6. \dots c6 \quad 7. o-o \quad b5 \quad 8. e5! \quad \text{♞} e8 \quad 9. a4$
 $b4 \quad 10. \text{♞} e4$

سوارهای سفید در مرکز وضعیت مناسبی دارند.

$7. d \times c5$

اگر سفید $7. d5$ بازی کند، سیاه با $7. \dots$ واکنش تندی نشان خواهد داد. مثال:

$8. \text{♞} \times b5 \quad \text{♞} \times e4 \quad 9. \text{♞} \times e4 \quad \text{♞} a5+$
 با برتری سیاه

بهترین حرکت سفید 13. d3 و رضایت دادن به تعویض آن با اسب حریف است.

13. ... g4

14. g4 g4

15. g4 c2

16. b5 a1

17. a1 c6!

سیاه در مقابل دو سوار کوچک که از دست داده، یک رخ و دو پیاده سفید را گرفته است و ضمناً دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) می‌باشد. حالا موقعیت شاه سفید ضعیف شده و اسب او از بازی دور افتاده است.

18. f5 c4

19. f3 a4

20. c7

در وضع حاضر، این بهترین شانس سفید است.

20. ... a1

21. d5?

تلاشی دیگر، برای تغییر مسیر بازی، ادامه پایین بهتر بود:

21. a8 a8 22. e5!

و اگر سیاه e5? 22... می‌کرد، بازی این‌طور تعقیب می‌شد:

23. f6 f6 24. f7+ h8

25. h6!

اما سیاه می‌توانست به جای e5 ... حرکت خوب a4! 22... را انجام دهد و برتری خود را حفظ کند.

21. ... ae8

7. ... a5

7. ... dxc5? 8. xd8 xd8 9. e5

e8 10. e3 b6 11. ad1

xd1+ 12. xd1 b7 13. c1

c6 14. d1

با شانس‌های بهتر برای سفید

8.0-0

8. cxd6? xe4 9. dxe7 e8 10. o-o

xc3 11. bxc3 c6

سیاه پیاده را پس می‌گیرد و برتری با اوست.

8. ... xc5+

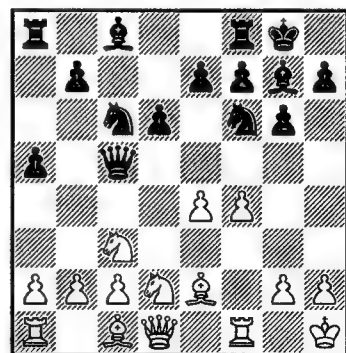
9. h1 c6

10. d2

مانور این اسب به قصد دور ساختن وزیر سیاه از خانه c5 است.

10. ... a5

واکنشی ظریف از جانب سیاه به آخرین حرکت سفید است.



۱۲۶

11. b3 b6

12. a4 b4

13. g4?

fxe6 12. ♖g5±

راههای دیگری که بازی شده به شرح زیر

است:

1) 9.h3 ♙xf3 10. ♖xf3 ♜c7
 11.a4 ♖b8 12. ♚e1 ♜d7
 13. ♙d2 ♜a6 14. ♜d1 e6
 15.dxe6 fxe6 16. ♙c3 ♙xc3
 17. ♜xc3±

بولگار - رُسوهودگسون سال ۱۹۹۵

2) 9.a3!? ♜c7 10.h3 ♙xf3
 11. ♚xf3 e6 12.f5 exd5 13.exd5
 ♜d7 14. ♚g3 ♙e5 15. ♙f4 ♜e8
 16. ♙xe5 ♜xe5 17. ♜e4

حمله سفید نیرومند است.

زولفوگاری - کوچتکوف سال ۱۹۹۵

3) 9. ♚h1e6 10.dxe6 fxe6 11.h3
 ♙xf3 12. ♖xf3 ♜b4 13.f5 gxf5
 14.exf5 ♚c8

اوکس - کواپزیرس سال ۱۹۹۴

4) 9. ♚e1?! ♜b4 10. ♚h4 c4
 11. ♙xc4 ♜xc2 12. ♖b1 ♙xf3!
 13. ♖xf3 ♖c8 14. ♙b3 ♜d4
 15. ♖h3 ♜xb3 16.axb3 h5+

جانسا - تماوا سال ۱۹۹۲

9. ... ♜c7

1) 9. ...e6 10.dxe6 ♙xe6 11. ♙xe6
 fxe6 12. ♜g5!

با طرح ادامه بازی با f5

2) 9. ... ♜d7 10.h3 ♙xf3 11. ♖xf3
 ♜c7 12.a4 ♖b8 13. ♚d3 ♖e8

22. ♙g5

♚xb2

23. ♙xe7

♙e5!

کورچنوی، با جلب توجه سفید به این نکته
 که باید به دفاع از شاه خود بیاندیشد، دقیق ترین
 بهره برداری از این وضعیت را به نمایش
 می گذارد.

24. ♖f2

♚c1+

25. ♖f1

♚h6

26.h3

gxf5

27. ♙xf8

♖xf8

28. ♜e7+

♚h8

29. ♜xf5

♚e6

30. ♖g1

a4

31. ♖g4

♚b3

32. ♚f1

a3

سفید به شکست خود اعتراف می کند.

آزمای پاراشیولی - مرتضی محبوب

تری پولی سال ۲۰۰۴

1.e4

d6

2.d4

♜f6

3. ♜c3

g6

4.f4

♙g7

5. ♜f3

o-o

6. ♙d3

♜a6

7.o-o

c5

8.d5

♙g4

9. ♙c4

این دقیق ترین حرکت است! حالا اگر:

9. ...e6 10.dxe6 ♙xe6 11. ♙xe6

15. ♔d2

e×d5

14. ♙e3 a6 15. ♖af1±

16. ♜×d5

♜×d5

فینکل - زیلبرمان سال ۱۹۹۶

17. ♙×d5

♙c6

10.h3

پس از ادامه زیر برتری با سفید خواهد بود:

بعد از:

17. ... ♜c7 18. ♙×b7 ♖b8

10.a4a6 11.a5 (11. ♙e2! ♜d7

19. ♙e4 f5 20. ♙d5+

12.h3 ♙×f3 13. ♖×f3±)11... ♜b5!

18. ♖ad1

♙×d5

سیاه وضعیت بازی را به حالت پیچیده در

18. ...d×e5 19. ♙×f7+ ♖×f7

می آورد.

20. ♙×d8 ♖×d8 21. ♖×d8 e×f4

10. ...

♙d7?!

22. ♙×c5

در این شاخه از بازی، این حرکت، رفتن به

با برتری نمایان سفید.

استقبال خطر است. در بازی بین دوکاتوف -

19. ♙×d5

♖c6

شرنین قهرمانی شوروی سال ۱۹۸۷ بازی

این طور جریان یافته است:

10. ... ♙×f3 11. ♙×f3 a6 12.a4

♜d7 13. ♙d3 ♜b6!? 14. ♙a2

♙d7 15.a5 ♜c8 16. ♙d2 b5

17.a×b6 e.p., ♜×b6 18. ♖ae1±

11.a4

a6

12.e5

♜fe8

13.a5

e6

13. ... ♙b5 14. ♙d3 ♙×c4

15. ♙×c4 ♜b5 16. ♜e4 ♜d4

17. ♜×d4 c×d4 18. ♙×d4 ♙c7

19. ♙d3±

فیرمیان - تودوریسیویچ سال ۱۹۹۹

14. ♙e3

♖c8

14. ... ♙b5 15. ♙×b5 ♜×b5

16. ♜×b5 a×b5 17.d×e6 f×e6

18. ♜g5

20.f5!

سفید فعلا نه بازی می کند.

20. ...

g×f5

21. ♙g5

♙d7

21. ... ♙c7 22. ♙f4 d×e5 23. ♜×e5

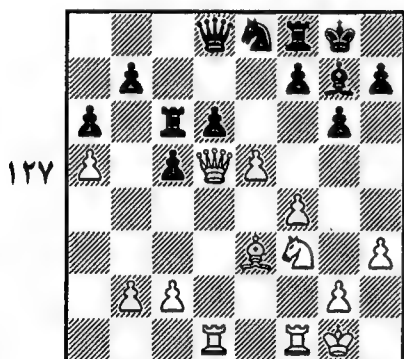
♖d6 24. ♙f3 ♖×d1 25. ♖×d1

♙e7 26. ♜d7 ♙d4+ 27. ♖×d4

c×d4 28. ♙g3+ ♜g7 29. ♜×f8

♙×f8 30. ♙e5±

با برتری قاطع سفید



سفید باید 38. ♖f6 بازی می‌کرد.

36. ... ♖d8

37. ♖h6 ♘d4

38. ♖5f2 ♖e8??

بعد از چند حرکت ضعیف، سیاه «آخرین اشتباه» را مرتکب می‌شود او می‌توانست با ادامه زیر وضعیت را حفظ کند:

38. ... ♖e7! 39. ♖d2 (39.c3e3

40.cxd4 exf2+ 41. ♖xf2 ♖e1+

42. ♖f1 ♖e4+) 39... ♘c6

40. ♘f5 ♖c5+ 41. ♘h2 ♖g6

اما حالا سفید به طریق زیر بازی را به سود خویش به پایان می‌رساند:

39. ♖f6 ♘f3

39. ...e3 40. ♖f8+ ♖xf8

41. ♖xf8#

40. ♘f3 exf3 41. ♖xf3 ♖g5

42. ♖d3 ♖e6 43. ♖b3 ♖g7

44. ♖f5 ♖d8 45. ♖f3 ♘h8

46. c3 ♖d6 47. ♖f8+ ♖g8

48. ♖f7! ♖d7 (48... ♖g7

49. ♖xg7 ♘xg7 50. ♖g4+ ♘h8

51. ♖f7 (با برتری آشکار سفید)

49. ♖xd7 ♖xd7 50. ♖d1 ♖g5

51. ♖f8+ ♖g8 52. ♖f6+ ♖g7

53. ♖e5 ♖e7 54. ♖xd5 ♖xe5

55. ♖xe5 ♖d7 56. ♖e6 ♖d5

57. b4 ♖d7 58. ♖b6 ♖c7

59. c4 ♘g7 60. ♘f2 ♘f7

61. ♘e3 ♘e8 62. b5 axb5

22. ♘h4 ♘c7

23. ♖f3 ♖xe5

24. ♖h6

24. ♘xf5f6 25. ♖h6 ♖f7

با وضعیت مبهم که دلخواه سفید نخواهد بود.

24. ... ♖e8

25. ♘xf5 d5

26. ♖de1 ♖g6

27. ♖e3 f6

ادامه زیر بازی را به تعادل وضع می‌رساند.

27. ... ♖xb2 28. ♘h6+ ♘h8

29. ♘xf7+ ♘g7 30. ♖h6+ ♖xh6

31. ♘h6 ♖d4+ 32. ♘h1 ♘xh6

33. ♖xe8 ♘xe8 34. ♖f4+ ♘g6

35. ♖g3+ ♘h6=

28. ♖xc5 ♘h8?!

حرکت 28... ♘e6 بهتر بود. حالا سفید

ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.

29. ♖d4 ♘b5?!

30. ♖xe5 fxе5

30. ... ♖xe5? 31. ♖xe5 fxе5

32. ♘h6+

برتری سفید قاطع است.

31. ♘h4 ♖g7?!

مسلماً حرکت 31... ♖g5 قویتر بود.

32. ♖h5 e4

33. ♖f5 ♘c7

34. ♖ef1 ♘g8

35. ♖5f4! ♘e6

36. ♖f5?!

درباره سیاه، از نقطه نظر استراتژی، مسئله اصلی بی اثر و خنثی ساختن تسلط و اقتدار سفید بر مرکز است. به این منظور باید بکوشد، از طرق گوناگون مرکز پیاده‌ای سفید را مورد حمله قرار دهد.

حادثه‌ترین ادامه سفید، در این شروع بازی، حمله چهار پیاده است که ذیلأ به بررسی آن پرداخته می‌شود.

عقیده استادان شطرنج درباره ارزش این روش دفاعی متفاوت است. هرچند دلیل کافی بر رد آن هنوز پیدا نشده است. اما واقعیت این است که این دفاع در سالهای اخیر در مسابقات بزرگ کم بازی شده است.

حمله چهار پیاده

1.e4

♠f6

سیاه ضمن دوری جستن از انتخاب روش قرینه‌سازی بر آن است که شانسهای رسیدن به پیروزی را بیازماید.

2.e5

پیاده مورد هجوم با یورش به سوار حریف از خود دفاع می‌کند. بدون شک این تنها راه نیرومند مقابله با حرکت ابداعی سیاه است.

2. ...

♠d5

3.d4

3. ♠c3 e6 الخ

3. ...

d6

این بهترین حرکت سیاه برای تضعیف پیاده پیش‌قراول سفید است.

63.cxb5 ♠d8 64.a6 bxa6

65. ♠b8+ ♠e7 66.bxa6

♠c3 + 67. ♠d4 ♠a3

68. ♠b7+ ♠f6 69. ♠xh7 ♠g6

70. ♠a7 ♠a2 71. ♠a8 ♠g7

72.g4 ♠a3 73. ♠c5 ♠xh3

74. ♠b8 ♠a3 75. ♠b6 ♠b3+

76. ♠a7 ♠a3 77. ♠b7+ ♠f6

78. ♠b6+

سیاه از ادامه بازی دست می‌کشد.

دفاع آلمین

ایده اساسی این دفاع که بعد از 1.e4 با حرکت ♠f6...1 مشخص می‌شود، آن است که سفید را به پیش راندن پیاده‌های مرکزیش دعوت می‌کند، به امید آنکه بتواند به آنها آسیب برساند. نکته مهمی که در اینجا باید به آن اشاره شود آن است که پیاده‌های مرکزی هنگامی مؤثر و کارساز هستند که حفظ و نگهداری آنها در طول اجرای حرکات متعدد بازی، امکان‌پذیر باشد. بنابراین سفید باید در جلو راندن پیاده‌های مرکزی با حساب و با دقت کامل عمل کند. چه در بسیاری از موارد، یک حمله خوشبینانه پیاده‌ها می‌تواند با عدم موفقیت و شکست مواجه شود.

طرح طبیعی سفید آن است که از چند «زمان» که حریف او به خاطر جابه‌جا کردن اسب، از دست می‌دهد، سود ببرد و برتری خود را حفظ کند.

بر d4 را افزایش بدهد.

10. ♖f3

0-0-0

11. 0-0

f6!

به خط زنجیر پیاده‌های سفید یورش می‌برد.

12. exf6

بهترین حرکت سفید همین است.

12. ...

gxf6

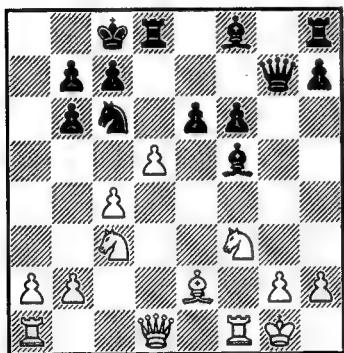
13. d5

♔g7!

14. ♕xb6

axb6

دو طرف وضع برابر دارند.



۱۲۸

2) 5. exd6

سفید به جای 5.f4 راه تعویض را انتخاب

می‌کند در این راه بازی، سفید پیاده پیش تاخته

را از دست می‌دهد. اما عرصه بیشتری را در

اختیار دارد و این برتری از نقطه نظر تئوری

دارای اهمیت است.

5. ...

exd6

6. ♖c3

این حرکت از 6. ♕e3 که به طریق زیر

ادامه می‌یابد بهتر است:

6. ♕e3 g6 7. ♖f3 ♕g7 8. ♖bd2

4.c4

سفید سوار حریف را از مرکز بازی عقب

می‌راند. اما حمایت او از سربازان پیشتازش که از

سایر نیروهای خودی دور شده‌اند، دشوار خواهد

شد. به علاوه حالا فیل شاه از قرار گرفتن در خانه

c4 که بهترین جایگاه اوست محروم شده است.

4. ...

♖b6

1) 5.f4

سفید به کار مخاطره‌آمیزش ادامه می‌دهد و

مرکز خود را تقویت می‌کند. اما به علت گستردگی

زیاد خط مقدم جبهه‌اش باید نگران عملیات

ایذایی حریف باشد.

5. ...

dxe5

6. fxe5

♖c6

از این پس سیاه پیش از هر چیز، پیاده d4

سفید را روی ستون باز هدف هجوم قوای خود

قرار خواهد داد. اگر سفید موفق شود، ضمن

حمایت از پیاده شاه، این پیاده را به پیش براند

وارد آوردن فشار بر جبهه مرکزی برای سیاه

دردسرافرین خواهد شد.

7. ♕e3

تنها راه خوب دفاع از پیاده همین است.

اگر سفید 7. ♖f3 بازی کند، جواب سیاه

7... ♕g4 خواهد بود.

7. ...

♕f5

8. ♖c3

8. ♕d3 ♕xd3 9. ♔xd3 ♖xe5

8. ...

e6

9. ♕e2

♔d7

سیاه در نظر دارد با رفتن به قلعه بزرگ فشار

3. ...

♞d7

♞c6 9. ♕e2 o-o 10. o-o ♕g4

3. ...d4 4. exf6 ♞xc3 5. fxg7

11. ♖c1 d5 12. c5 ♞c8

cxd2+ 6. ♖xd2 ♖xd2+ 7. ♕xd2

این اسب بعداً از راه e7 به خانه f5 خواهد

♕xg7 8. o-o-o ♕g4! 9. ♕e2

رفت.

♕xe2 10. ♞xe2 ♞c6=

6. ...

♞c6

1) 4. ♞xd5

♞xe5

7. ♕e3

♕e7

5. ♞e3

c5

8. ♕d3

o-o

از حرکت 6.d4 سفید جلوگیری می‌کند.

9. ♞ge2

♕g4

6. ♞f3

♞xf3+

10. o-o

♕h5

7. ♖xf3

♞c6

11. a3

♕g6

وضع طرفین یکسان است.

12. ♖d2

♕f6

وضع بازی طرفین برابر است.

2) 4.d4

سفید از پیاده e4 دفاع می‌کند

در اینجا ساده‌ترین جواب سیاه حرکت

2. ♞c3

4...e6 است که بازی را به راه مناسبی از دفاع

فرانسوی می‌کشاند. ادامه زیر، بازی را پیچیده

می‌سازد:

این بازی، حرکت طبیعی دفاع از پیاده است.

4. ...

c5

اما ادعای رد کردن دفاع آلهین را نمی‌تواند

5. ♞xd5

cxd4

داشته باشد. چون سیاه قادر است با حرکت

6. ♖xd4

2...e5 به سادگی وارد بازی وینی بشود که قبلاً

آن را دیده‌ایم و یا آنکه برای ایجاد تنش در بازی

حرکت 2...d5 را انجام دهد که در زیر مورد

بررسی قرار داده می‌شود.

2. ...

d5

3.e5

سفید با این حرکت، شانسهای بیشتری برای

کسب ابتکار عمل پیدا می‌کند بعد از 3.exd5

سیاه راه‌های مختلفی برای رسیدن به تعادل

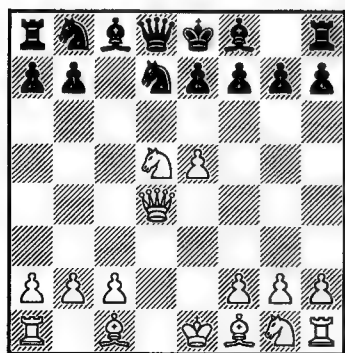
وضع در اختیار دارد. مثال:

3.exd5 ♞xd5 4. ♕c4 ♞b6

5. ♕b3 c5 6. ♖h5 e6 7. d3 ♞c6=

واضح است که سیاه می‌تواند با ♞c6 3...♞

پیاده را پس بگیرد. اما او حرکت بهتری در



اختیار دارد:

b6!

6. ...

7. ♖b5+

حرکت 7.c4 نتیجه بهتری ندارد.

7. ...

♗c6

8.c4

e6!

9. ♕g5

در این حرکت سفید دامی نهفته است. از این

قرار:

9. ♔xg5? 10. ♗c7+ ♕e7

11. ♕d6#

9. ...

♗d7

سیاه علاوه بر حرکت بالا می تواند
9... ♖b4+ بازی کند و خانه f8 را برای شاهسیاه تخلیه کند. در هر صورت وضعیت سفید
رضایت بخش نیست.

3) 4.e6!?

این حرکت، قربانی اشپیلمان و حرکتی جالب
توجه است زیرا سوارهای سیاه را محدود
می سازد و به سفید امکانات تهاجمی می بخشد.
شاخه های این گامبی تابه حال زیاد تجزیه و
تحلیل نشده است.

4. ...

f×e6

5.d4

c5!

6. ♗f3

♗c6

7.d×c5

♗×c5

8. ♕e3

♕a5

وضع همچنان بغرنج است.

ادامه بازی سیاه از حرکت پنجم بالا از دکتر

آیوه است.

دفاع آلخین

ماته ویچ - دولیو کانوف

۱۹۶۸

1.e4

♗f6

2. ♗c3

d5

ساده ترین کار 2...e5 است که به شروع بازی

وینی در می آید.

3.e5

♗d7

4.d4

e6

سیاه بازی را به راه اصلی دفاع فرانسوی
می کشاند. حرکت نیرومند و در عین حال
پیچیده تر، بازی 4...c5! است.

5.f4

c5

6. ♗f3

♗c6

7. ♕e3

f6

اگر سیاه 7...c×d4 بازی می کرد، وضع
آسانتری می داشت. او با این حرکت می خواهد
هر چه زودتر بر خانه e5 مسلط شود.

8. ♕b5

یک حرکت منطقی، سواری را که از e5

حمایت می کند مورد حمله قرار می دهد.

8. ...

a6

9. ♕×c6

b×c6

10.e×f6

♕×f6

11.o-o

♕d6

12.d×c5

♗×c5

13. ♗e5!

سفید خانه e5 را تصرف می کند.

13. ... ♖×e5 14. f×e5 ♔×e5?

15. ♖×c5

13. ...

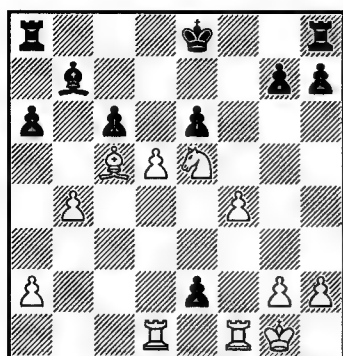
♖b7

14. b4

♘d7

چنین بنظر می‌رسد حالا که سیاه با سه روز به اسب e5 حمله کرده است به تسخیر خانه e5 که کلید وضعیت است موفق شده است.

15. ♘e4!



۱۳۱

23. d×c6

e×d1: ♔

24. ♖×d1

♖c8

25. a4

g5

26. c7

♖b7

27. ♖d7!

سیاه از بازی دست می‌کشد زیرا در برابر تهدید زیر نمی‌تواند کاری انجام بدهد:

28. ♖e7+ ♔f8 29. ♘d7+ ♔g8

30. ♘f6+ ♔f8 31. ♖d7#



۱۳۰

15. ...

d×e4

15. ... ♔e7 16. ♘×d6 ♔×d6

17. ♔h5+ الخ

16. ♔×d6

♔e7

17. ♔c7

♘f6

18. ♔×e7+

♔×e7

19. ♖c5+

♔e8

تعویض وزیرها، سیاه را به تعادل وضعیت نرسانیده است.

20. ♖ad1

♘d5

21. c4

e3

22. c×d5!

e2

دفاع الخین

لیو بویه ویچ - برونشتین

سال ۱۹۷۳

برونشتین در برابر دفاع آلخین راه یورش چهار پیاده را انتخاب می‌کند که شیوهی اصلی و قدیمی این گشایش است و بازی را به وضعیتهای بسیار حاد با امکانات متقابل می‌کشانند.

1. e4

♘f6

2. e5

♘d5

3. d4

d6

(شکل ۱۳۱)

10. ♖f3

♙g4

4.c4

♘b6

10. ... ♙b4 11. ♙g5! ♚xd5

5.f4

dxe5

(11...f6 12.exf6 gxf6 13.♚e2+)

6.fxe5

c5

12. ♙xd5 ♙xc3+ 13.bxc3 ♘xd5

بیشترین خصوصیت نهفته در این حرکت استقبال از خطر است. در اینجا سیاه معمولاً 6... ♘c6 بازی می کند.

14.o-o-o

برتری سفید قاطع است.

11. ♚d4

7.d5

e6

در این وضعیت یک ادامه ی آرام کاری از

8. ♘c3

پیش نمی برد. به عنوان مثال اگر سفید

یک حرکت گسترشی که خانه ی e4 را نیز تحت نظر می گیرد. بازی 8.d6 ناپهنگام است. از این قرار:

11. ♙e2

8. ... ♚h4+ 9.g3 ♚e4+ 10.♚e2

11... ♙c5 را انجام می دهد. اما حرکت متن اثر

♚xh1 11. ♘f3 ♘c6 12. ♘bd2

چندجانبه دارد به این معنی که فیل وزیر حریف

الغ! ♘d7!

مورد تهدید واقع شده، از کیش وزیر سیاه در

8. ...

exd5

خانه ی h4 جلوگیری به عمل آمده، خانه ی c5 از

9.cxd5

c4

دسترس فیل شاه حریف خارج شده و سرانجام

ادامه ی زیر مردود است:

پیاده c4 در معرض حمله قرار گرفته است.

بعد از 11. ♙xc4 بازی می تواند به روش

9. ... ♚h4+ 10.g3 ♚d4

زیر تعقیب شود:

11. ... ♘xc4 12. ♚a4+ ♘d7

شاهد مثال بازی لیوویوویچ - ماسس سال

13. ♚xc4 ♙xf3 14.gxf3 ♘xe5

۱۹۶۹ است که در پایین نقل می شود:

15. ♚e2 (♚e4 ♚h4+!) ♚e7

11. ♙b5+ ♘d7 12. ♚e2 ♘xd5

16.o-o!

13.e6 fxe6 14. ♚xe6+ ♘e7

در نتیجه سفید به برتری اندک دل بسته

15. ♘f3 ♚f6 (15... ♚b4 16. ♘e5!

است.

♙xb5 17. ♙g5! (الغ) 16. ♚e2 ♘c6

11. ...

♙xf3

17. ♘e4 ♚e6 18. ♙c4

12.gxf3

♙b4

سفید برتری بزرگی دارد. همچنین است

13. ♙xc4

o-o

ادامه ی زیر:

14. ♚g1

11. ♙f4 g5 12. ♙xg5 ♚xe5+

سفید پیش از آنکه شاه خود را در مکان

13. ♚e2

امنی قرار دهد. به پشتیبانی دو پیاده ی نیرومند

که وضع بازی آشکارا به نفع سفید است.

27. ♖d5 ♗xg3 28. ♖b6 ♖b6
29. ♗xg7

سفید به وضوح شانسهای بهتری دارد.

نکته در این است که پس از:

19. ♖e4 ♗xg1 20. ♗f6! ♖xg6
21. ♖xg6 ♗fe8 22. ♗h6 ♗xg6+
23. ♖f1 ♗b5+ 24. ♖xg1

سیاه دیگر بی دفاع خواهد بود.

2) 17. ... ♗e8 18. ♗f6 ♖8d7
19. ♖e4! ♗xg6 (19... ♖xg6!!)
20. ♗xg6+ 20. ♗xg6
21. ♖e2

شانس سفید بیشتر است.

18.d6

♗c8

عقبنشینی وزیر به این خانه اشتباه است.
هرچند پیش‌بینی آن دشوار است. در کنار حرکت
متن، امکانات زیر را بررسی می‌کنیم.

1) 18. ... ♗c6 19. o-o-o ♗c5 20. ♖e6
♖8d7 21. ♖e7!

سفید با آنکه یک رخ از حریف خود عقب
است، دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) بزرگ و
بازی رضایت‌بخشی می‌باشد.

2) 18. ... ♗c5 19. ♖e4 ♗d4
20. ♖f1 ♗xb2 21. ♗e1 ♗xh2
22. ♗g4

سیاه ناچار است از فیل چشم‌پوشد و سفید
در ازای تفاوتی که عقب است دارای جبران کافی
می‌باشد. مثال:

22. ... h5 23. ♗xg1 ♗xg1 24. ♖xg1
♖8d7 الخ

مرکزی حمله‌ای سریع را به جانب قلعه‌ی شاه
حریف به راه می‌اندازد.

14. ...

g6

14. ... ♗c7 15. ♖e6 f6 16. ♗h6!
♗xc4 17. ♗xg7+ ♖h8 18. ♗g8 +
! ♖xg8 19. ♗g1+

شاه سیاه از مات‌گریزی ندارد.

15. ♗g5!

این حرکت مقدمه‌ای است بر قربانی رخ در
بلندمدت. بی‌گمان سفید تمام اندیشه‌های پنهان
در پس این بازی را خوانده است.

15. ...

♗c7

خانه‌ی درست برای گسترش وزیر سیاه
همین است.

15. ... ♗c8 16. ♗b3 ♗c5 17. ♗h4
♗xg1 18. ♗h6

و حالا مات تنها بر اثر حرکت
می‌تواند به تأخیر بیفتد.

16. ♗b3

♗c5

17. ♗f4

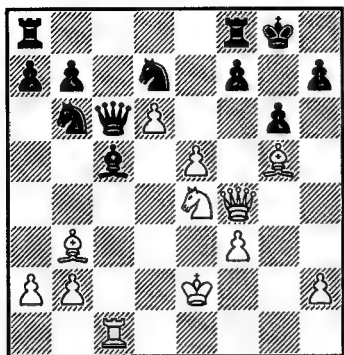
♗xg1

سیاه رخ سفید را می‌گیرد و این تصمیمی در
خور انتقاد بسیار است. راههای دیگری که سیاه
می‌تواند انتخاب کند از این قرار است:

1) 17. ... ♖8d7 18. d6 ♗c6
19. o-o-o (19. ♗g4? ♖xg6)
20. ♗xg6 ♗ae8 21. ♗e7 ♗xg6
19... ♗xg1 20. ♗xg1
♗c5 21. ♗e1 ♗ae8 22. ♗e7
♗xg6 23. ♖xg6 ♗xg6 24. ♖e6! ♖xg6
25. ♗xg6 ♖h8 26. ♗xg6 ♗xf4

21. ♖c1

♔c6



۱۳۲

تهدید سیاه آن است که از خانه‌ی b5 به شاه سفید کیش بدهد. اما حرکت بعدی سفید هرگونه امکانی را از او می‌گیرد.

22. ♖xc5

سفید با این قربانی «تفاوت» یک اسب نیرومند را در خانه‌ی f6 مستقر می‌سازد.

22. ... ♜xc5

23. ♜f6+ ♔h8

24. ♔h4

سیاه از لحاظ نیرو بر حریف برتری دارد. اما نمی‌تواند از پیروزی او ممانعت کند. و حالا آخرین کیشها را آزمایش می‌کند.

24. ... ♔b5+

25. ♔e3!

این یک حرکت کارساز در بازی تهاجمی سفید است. اینک تنها کیش قابل قبول حریف 25... ♔d3+ است. اما بعد از 26. ♔f2 سیاه دیگر حرفی برای گفتن ندارد. مثال:

24. ♔f2 h5 27. ♜xh5 g×h5
28. ♔f6+ ♔g8 29. ♔g5+

19. ♔e2

برونشتین نیز مرتکب اشتباه شده است. عدم توجه به امنیت شاه ممکن است به بهای گرانی تمام شود. در اینجا حرکت درست 19. 0-0-0 است. هرچند در آن حال سفید نمی‌تواند با ♜e4 بی‌درنگ از اسب خود برای حمله به شاه سیاه استفاده کند. اما شایان توجه آن است که سیاه نیز زمانی را در اختیار ندارد تا دفاع نفوذناپذیری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد مثال:

19. ... ♔c5 20. e6 f×e6 21. ♔e5
♖e8 22. ♔h6 ♔d7 23. ♜e4

سفید می‌برد

سیاه می‌تواند 19... ♔c5 بازی کند که

حرکت قوی‌تر است از این قرار:

19. ... ♔c5 20. e6 ♜8d7 21. e×f7+
♔g7 22. ♔b1 ♔e5 23. ♖×g1

الغ سفید در برابر تفاوتی که عقب است دو پیاده بیشتر از حریف دارد.

19. ... ♔c5

این حرکت هیچ فایده‌ای ندارد. بهتر آن بود که سیاه راه 19... ♔c5! را انتخاب می‌کرد:

20. ♜e4 ♔b5+ 21. ♔d2 ♜c4+
22. ♔e1! ♔×e5 (22... ♔e3
23. ♜f6+ ♔h8 24. ♔h4)
23. ♔×c4 ♔×f4 24. ♔×f4

وضعیت سفید به روشنی تفاوت از دست داده را جبران می‌کند.

20. ♜e4

حالا همه چیز بر وفق مراد سفید است.

20. ... ♜8d7

35. ♖g4 ♜a6+

36. ♔e5 ♜f5+

37. ♔xf5 ♜g5

38. d8: ♔ ♜g4

39. ♔d7+ ♔h6

40. ♔xb7 ♜g6

41. f4

سیاه پیروزی حریف را قبول می‌کند.

بازی اسکاندیناوی

1. e4 d5

این آغاز بازی که بیشتر به توسط شطرنج‌بازان اسکاندیناوی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته، امروزه از جریان عمل، تقریباً به کنار نهاده شده است.

ایده اصلی سیاه، یک ایده غیرمعمول است. سیاه می‌خواهد به بهای ساختار پیاده‌ای که از نقطه‌نظر تئوری در سطحی نازل است، بازی آزادی پیدا کند. گاهی هم یک «زمان» از دست می‌دهد، به امید آنکه با رسیدن به یک گسترش مناسب، به جبران کافی دست یابد.

سیاه با 1...d5 که حرکت مشخصه این شروع بازی است، بی‌درنگ به پیاده e4 حمله‌ور می‌شود.

2. exd5

تنها جواب منطقی سفید همین حرکت است. حرکت 2. e5 جایز نیست. چون خانه f5 را در اختیار فیل وزیر سیاه می‌گذارد.

شاه سیاه مات می‌شود. لازم به گفتن است که حرکت فوری 25. ♔f2 (به جای 25. ♔e3) پس از ادامه‌ی زیر:

25. ... ♜d3+ 26. ♔g1 (26. ♔g2 ♜e1+) ♜c5+ 27. ♔h1 h5 28. ♜xh5 ♜f2 29. ♜g3+ ♔g8 30. ♜f6 ♜xf3+

به لطف کیش دائم بازی را به نتیجه مساوی می‌رساند. ضمناً حرکت 25. ♔e1 بعد از پاسخ 25... ♜b4+ به معاوضه‌ی وزیرها می‌انجامد.

25. ... h5

26. ♜xh5 ♜xb3+

سیاه برای جلوگیری از مات سریع بخشی از قوای خود را فدا می‌سازد.

27. axb3 ♜d5+

28. ♔d4

پنهان نیست که شاه یک مهره‌ی نیرومند است.

28. ... ♜e6+

29. ♔xd5 ♜xg5

30. ♜f6+ ♔g7

31. ♜xg5

حالا برتری سفید بر حریف آشکار است اما سیاه بازی را تا پایان ساعت مقرر ادامه می‌دهد. زیرا سفید دچار تنگی وقت است. بقیه‌ی بازی به شرح زیر دنبال شده است.

31. ... ♜fc8

32. e6 ♜e6+

33. ♔xe6 ♜f8

34. d7 a5

می بیند و در عین حال می تواند به روش زیر هم بازی کند:

3. ... ♖d8 4. d4 ♜f6 5. ♙e3 c6
6. ♙d3 ♙g4 7. ♜ge2 e6 8. ♖d2
♙d6 9. ♜g3 ♖c7 10. h3 ♙xg3
11. h×g4±

4. d4 ♜f6

5. ♜f3 ♙g4

در برابر 5... ♙f5 ، سفید حرکت
6. ♜e5! را انجام می دهد.

6. h3 ♙h5

6. ... ♙xg3 7. ♖xg3 c6 8. ♙d2
♜bd7 9. o-o-o e6 10. ♙c4 ♖c7
11. ♜he1

سفید برتری بازی دارد.

7. g4 ♙g6

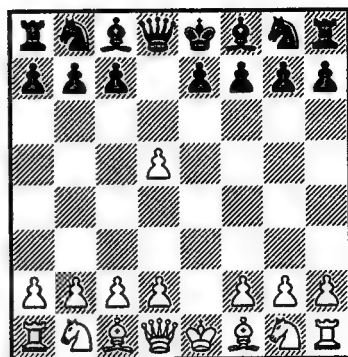
8. ♜e5

این حرکت که از امانوئل لاسکر است، بسیار
قوی است. و تهدید 9. ♜c4 را به دنبال دارد.

8. ... c6

برای وزیر سیاه راه فراری باز می کند.

9. h4



۱۳۳

همچنین ادامه زیر، به نام گامبی بلاکمار نیز
به نفع سفید نخواهد بود:

2. d4 d×e4 3. ♜c3 ♜f6 4. f3 e×f3
5. ♖xg3 (5. ♜xg3 g6 6. ♙g5 ♙g7
7. ♖d2 o-o+) 5... ♖xg4 6. ♙e3
♖g4 7. ♖f2 e5 8. ♜f3 ♙b4

سیاه به برتری روشنی رسیده است. حالا اگر
سفید 9. ♜xg5 بازی کند، سیاه حرکت
9... ♖e4 را که با تهدید ♜g4 ... همراه
است، اجرا خواهد کرد.

اینک به اصل بازی برمی گردیم. سیاه
می تواند یا با وزیر پیاده ی d5 را بزند و یا با
♜f6 ... 2 به آن حمله ور شود.

الف - گرفتن پیاده d5 با وزیر

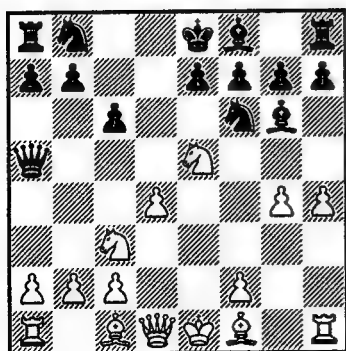
2. ... ♖d5

3. ♜c3

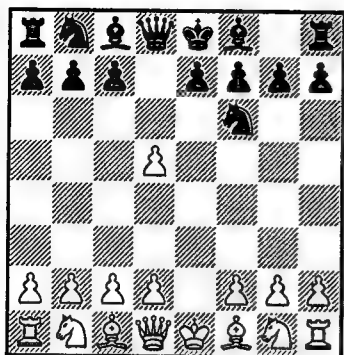
سفید با حمله به وزیر حریف، یک زمان سود
می برد. بازی 3. c4 به منظور ادامه با 4. d4 که
اندیشه آن از «باراتز» می باشد، جالب توجه است.

3. ... ♖a5

سیاه با این حرکت، قلعه بزرگ را تدارک



۱۳۴



مشکل است بتوان برای سیاه ادامه رضایت بخشی پیدا کرد.

مثال:

9. ... ♖bd7 10. ♖c4 ♔c7 11. h5
♙e4 12. ♖x e4 ♖x e4 13. ♔f3

سفید بر عرصه شطرنج مسلط است.

حال که سیاه از بازی بالا سود نبرده است، بسیار بجاست به ادامه راهی بیردازیم که نتیجه مساوی به دست می دهد. به این منظور، سیاه باید در حرکت پنجم این طور بازی کند:

5. ... ♖c6
6. ♙b5 ♙d7
7. ♔e2 a6
8. ♙a4 e6
9. o-o ♙d6
10. h3 ♔h5

این بازی میان وید و تارتاکوور در یادبود صدمین سال استانتون در سال ۱۹۵۱ انجام شده و وضع طرفین یکسان است.

ب - اجرای حرکت 2... ♖f6 و
حمله به پیاده d5
(شکل ۱۳۵)

در وضعیت شکل ۱۳۵، سفید می تواند یکی از سه راه زیر را انتخاب کند:

1) 3. c4 c6
شانس سیاه تنها در این حرکت است.
4. dxc6

بهتر آن است که سفید از حفظ پیاده اضافی چشم بپوشد و 4. d4 بازی کند. در آن حال، پس

از حرکات زیر، وضعیت حمله پانوف در شروع بازی کارو - کان به وجود می آید:

4. d4 cxd5 5. ♖c3 الخ
4. ... ♖xc6

حالا سیاه در برابر پیاده ی فداشده، ستون d را در اختیار گرفته است و این امر حریف را از اجرای حرکت d4 مانع می شود. به علاوه سیاه از لحاظ گسترش هم برتری دارد.

5. ♖f3 e5

فشار بر خانه d4 را زیاد می کند.

6. d3 ♙f5

7. ♖c3 ♙c5

8. ♙e3

به این ترتیب از هجوم دو نیرو بر پیاده f2 که بعد از ♙b6 حاصل می شود، جلوگیری می کند.

8. ... ♙xe3

9. fx e3 ♔b6

اینک دو پیاده ی سفید در معرض حمله قرار گرفته است.

10. ♔c1 e4

11. dx e4 ♖xe4

3) 3.d4

این حرکت طبیعی، به سفید مزیتی نمی‌دهد.

3. ... ♖xd5

4.c4 ♜f6

4. ... ♜b4 5. ♔d2 e5 6.a3 ♜c6

7.dxe5 ♜xe5 8. ♜c3 ♜bc6

9. ♔e3 ♔g4 10. ♔xd8+ ♔xd8=

این بازی به وسیله ارتباط در سال ۱۹۵۴

میان شاپو شینکوف و یودوکیانوف انجام شده

است. در این راه بازی حرکت بهتر سفید 5.a3! است.

5. ♜f3 c6

سیاه خانه d5 را زیر نظر می‌گیرد.

6. ♜c3 ♔g4

7. ♔e3 e6

8. ♔b3 ♔b6

وضع طرفین برابر است.

بازی اسکاندیناوی

لوتیه - آناند

بی‌یل - ۱۹۹۷

1.e4 d5

2.exd5 ♔xd5

3. ♜c3 ♔a5

4.d4 ♜f6

5. ♜f3 c6

6. ♔c4

حرکت 6.e5 متداول تر است.

12. ♔e2

این وضعیت، برای سفید بازی کردنی است، اما به سیاه نیز امکانات تهاجمی خوبی می‌بخشد.

2) 3. ♔b5+ ♔d7

4. ♔c4

منظور سفید از اجرای حرکت سوم بالا، بسته

شدن مسیر حمله وزیر سیاه به پیاده d5 بوده است.

4. ... ♔g4

5.f3 ♔f5

6. ♜e2! ♜xd5

7. ♜g3 ♔g6

8.o-o e6

9.f4!

بر اثر 10.f5! وضع سیاه به خرابی تهدید

می‌شود.

9. ... ♜b6

9. ... ♜c6 (9... ♜f6 10. ♔b3

♔c5+ 11. ♔h1±) 10.d4 ♜ce7

11. ♔b3 h5 12. ♔e2 h4 13. ♜e4

♔xe4=

این بازی به وسیله ارتباط میان برگراسر و

اشمیت در سال ۱۹۵۵ بازی شده است.

10. ♔b3 ♔c5+

11. ♔h1 o-o

12. ♜c3 ♜c6

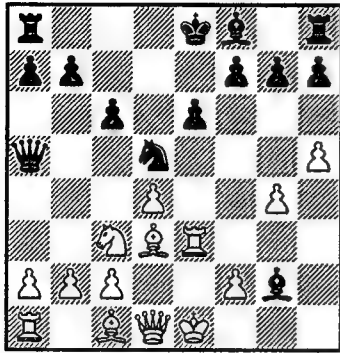
13. ♜ce4 ♔e7

14.c3!

سفید متعاقباً d4 بازی می‌کند و وضع

بهتری دارد.

۱۳۶



بعد از ادامه بازی به روش زیر:

15. ... ♖xc3 16. bxc3 ♔xc3+
17. ♕d2 ♔xd4 18. ♖f2 ♕xf3
19. ♖xf3

سفید بر اوضاع مسلط می‌شود.

16. ♖f2! ♕xc3

16. ... ♖xc3 17. bxc3 ♕xc3
18. ♖b1 ♕xd4 19. ♖xg2 ♕xe3
20. ♕xe3

با برتری مسلم سفید.

17. bxc3 ♔xc3

18. ♖b1 ♔xd4

18. ... ♕xf3 19. ♔xf3 ♔xd4
20. ♖xb7

و برتری با سفید است.

19. ♖xb7 ♖d8

19. ... ♕h3 20. ♖xf7! c5 21. ♖f5
♖xe3 22. ♕xe3 ♔b2 23. ♖xc5
o-o 24. ♖g3!

و سفید می‌برد.

19. ... ♖f4 20. ♖g3 ♔d6

6. ... ♕f5

7. ♖e5

ادامه بازی با 7. ♕d2 موجب برتری اندک

سفید می‌شود.

7. ... e6

8. g4 ♕g6

9. h4 ♖bd7

در هر یک از راه‌های دوگانه زیر برتری با

سفید می‌شود.

9. ... h6 10. ♖xg6 f×g6 11. ♕xe6

9. ... ♕b4 10. ♕d2 ♖e4 11. f3!

10. ♖xd7 ♖xd7

11. h5 ♕e4

12. ♖h3 ♕g2

انگیزه این حرکت سیاه آن است که بعد از

13. ♖g3 فیل «سفیدرو» را به خانه d5 پس

بکشد و متعاقباً با گسترش فیل دیگر در خانه

d6 یک زمان سود ببرد. اما بهتر آن بود که

بلافاصله d5... 12 بازی می‌کرد.

13. ♖e3! ♖b6

14. ♕d3

اگر سفید 14. ♕b3 انجام می‌داد سیاه با

حرکت 14... c5! بازی متقابل خوبی به دست

می‌آورد.

14. ... ♖d5

(شکل ۱۳۶)

15. f3!

سفید برای به دام انداختن فیل حریف از

دادن قربانی ابایی ندارد.

15. ... ♕b4

21. ♖g6! ♜e7 21. ♖a3! ♜xh5+ (21... ♖xa3
21. ... ♖f6 22. ♖f7+ ♖x7f 22. ♖e4!!) 22. ♖g2 ♖g3+
23. ♖x7f ♜x3 24. ♖x8d8!+ 23. ♖f1
(24. ♖e2 ♜d1+ 25. ♖x2 ♖x7f)
24... ♖x8d8 25. ♖x3 ♖h3
26. ♖a7

سفید برنده است.

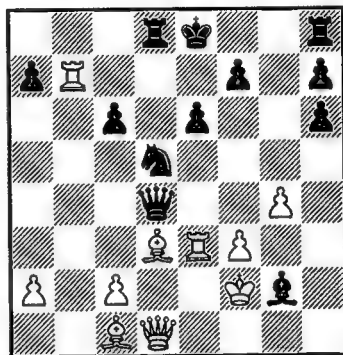
21. ... ♖x1d1 22. ♖x6+ ♖f8 20. ♖g6 ♖x1d1 21. ♖x6+ ♖f8
23. ♖x6h6+ ♖g8 24. ♖x7f# 22. ♖x7f+ ♖g8
22. ♖x4d4 ♖x4d4 شاه سیاه موفق به نجات خود می شود.
23. ♖d3 ♖d8 20. ... g:h6?
24. ♖x8d8+ ♖x8d8
25. ♖d3

در اینجا سیاه از ادامه بازی دست می کشد

زیرا بعد از:

25. ... ♖h1 26. ♖b2 ♖e8 27. ♖f6

بخت سیاه قطعی است.



۱۳۷

بازی اسکاندیناوی

لطفی - میلدتون

المپیاد سال ۱۹۵۶ (مسکو)

- 1.e4 d5
2.exd5 ♜f6
3.d4 ♜xd5
4.c4 ♜b4^(۱)

این حرکت سیاه، یک دام است که در مقابل

این خطا به سفید امکان می دهد تا به زیبایی

بازی را به سود خویش به پایان برساند. در این

لحظه حساس بهترین پاسخ سیاه 20... ♜x3e3

است که از باخت سریع جلوگیری می کند. مثال:

21. ♖x3e3 ♖e5 22. h:g7 ♖g8
23. ♖g1 (23. ♖h6 ♖h2!)
23... ♖x3f3 24. ♖x3f3

سفید برتری دارد.

۱. پس از ♜b4... 4 آقای میلدتون، کمی فکر کرد، بعد نگاهی به صورت من انداخت و آنگاه از جا برخاست و از میز بازی دور شد. حدس زدم برای مشورت با افراد گروه خود رفته است. اندکی بعد یکی از آنان بر سر میز حاضر شد. دقایقی به بازی نگاه کرد و رفت. متعاقب آن، حریف من آمد و در پشت میز قرار گرفت و به قصد گرفتن سوار، حرکت پنجم خود را انجام داد. لطفی

9. ♕d2

♟x d5

سفید گسترده شده است. سیاه حریف خود

10. ♜e2

را به گرفتن یک سوار ترغیب می‌کند.

سفید می‌کوشد، از شر اسب مزاحم سیاه

5. ♔a4+

خلاص شود.

بهترین حرکت سفید! 5.a3 است که

10. ...

♟b6

اسب سیاه را به حاشیه می‌راند.

11. ♔d1

5. ...

♟8c6

6.d5

این بهترین خانه برای عقب نشستن وزیر

است. بعد از 11. ♔a5، سیاه 12... ♟x a3

بازی می‌کرد.

11. ...

♟g4

12. ♕c3

♟c5

13. ♕x d4

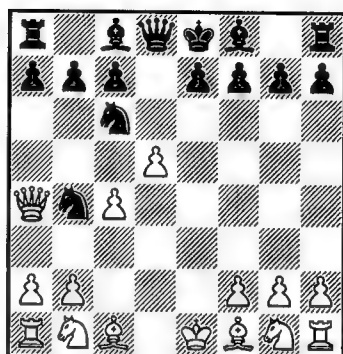
e x d4!

حالا تهدید 14... d3 مطرح شده است.

14. ♔b3

d3

15. o-o-o



واضح است که اسب مجال حرکت کردن

ندارد. چون شاه سفید مات می‌شود.

15. ...

♟x e2

16. ♕x e2

♔g5+

17. ♔b1

d x e2

18. ♖he1

o-o

19. ♖x e2

♟x a3

اکنون که سیاه یک سوار پیش افتاده است،

تعویض نیروها کاری منطقی است.

20. b x a3

برای آنکه پیاده b5 را از دست ندهد.

20. ...

a6

6.a3 ♟a6 7.d5 ♟c5 8. ♔b5? e5!

9. d x c6 b6

با تهدید 10... a6 و گرفتن وزیر

6. ...

b5!

7. c x b5

7. ♔x b5 ♟c2+ 8. ♔d2 (8. ♔d1

♟d7 9. d x c6 ♟g4+ و سیاه می‌برد

8... ♟d7 9. d x c6 ♟f5+ 10. ♔d5

(10. ♔c3 ♔d4+) 10... e6

11. ♔x d8+ ♖x d8+ 12. ♔c3

♟b4+ 13. ♔b3 ♖b8

سیاه بی‌درنگ ستون روبه قلعه حریف را

سیاه می‌برد.

بازی می‌کند.

7. ...

♟d4

21. b x a6

♖x a6

8. ♟a3

e5!

d5

22. ♖b4

سفید باخت خود را می پذیرد.

دفاع سیسیلی

به g5 و سپس f4 و f5 و سرانجام f5 به f6 مبادرت ورزد. در بعضی حالات سفید قلعه بزرگ را انتخاب می کند. (در این گونه حالات لازم است پیشاپیش واکنش حریف و بازی متقابل او را ارزیابی کند.)

یکی از هدفهای اساسی سفید باید ممانعت از پیشروی پیاده وزیر سیاه به خانه d5 باشد. بازی طبیعی سیاه وارد آوردن فشار روی ستون c و مخصوصاً خانه c4 است. به علاوه حمله به پیاده شاه سفید باید مدنظر باشد و این کار می تواند مستقل از فشار بر c4 اجرا شود. بعضی اوقات سیاه برای کسب امتیاز داشتن دو فیل می تواند - در شرایطی که حریف را ناگزیر به اجرای حرکت $\text{♟} \times \text{♞}$ ببیند - اسب را در خانه c4 مستقر سازد. هر زمان که سیاه بتواند d5... بازی کند، بی آنکه با پاسخ e5 حریف رو به رو شود، باید این حرکت را انجام دهد و به این ترتیب می تواند به برقراری وضع برابر خاطر جمع باشد.

در پایان این مقدمه خاطرنشان می شود که در دفاع سیسیلی، سفید باید از خود فعالیت شدید نشان بدهد و از هجوم بر جبهه حریف غفلت نورزد. زیرا زمان به سود سیاه پیش می رود. به همین سبب است که این دفاع در برابر بازیکن ملاحظه کار و اندیشناک بسیار مؤثر می افتد.

1.e4

c5

این بازی سیاه حرکت بنیادی این دفاع است. سیاه بدواً حریف را از اشغال مرکز به توسط هر دو پیاده مانع می شود. سفید می تواند یا برای

این آغاز بازی مانند دفاع کاروکان با اجتناب از قربینه سازی آغاز می شود. منتهی علاوه بر تلاش برای تسلط بر مرکز که هدف اصلی دفاع کاروکان نیز هست، حمله متقابل در جناح وزیر را نیز در نظر دارد. به همین جهت علامت مشخصه و برجسته دفاع سیسیلی آن است که یک بازی رزمی می باشد.

در این گشایش، هر دو هموارد ناگزیر باید هدف خود را در جناح های مختلف (سفید در جناح شاه و سیاه در جناح وزیر) جستجو کنند. و این امر بازی را به سوی راههای جذاب، بغرنج و شورانگیز هدایت می کند و به گرمای آتش نبرد می افزاید.

از آنجا که مجموعه راههای دفاعی موجود در این گشایش از بیشتر روشهای تدافعی دیگر غنی تر است، ممکن و در عین حال جالب است، شماری چند از آن اصول کلی که در بسیاری حالات معتبر است، از نظر خوانندگان گذرانده شود.

سفید هنگامی که مرحله گشایش این دفاع را پشت سر می گذارد، همواره از لحاظ عرصه بر حریف برتری دارد. تئوری بازی شطرنج حکم می کند که در این گونه حالات، سفید باید دست به حمله بزند و بنابراین طبعاً لازم است به اجرای حرکت g4 و متعاقب آن پیشروی

6. ♖c4 e6 7. o-o ♜f6 8. ♚e2

برتری سفید از لحاظ گسترش قوا و تسلط بر عرصه‌ی بیشتر، کمبود یک پیاده را جبران می‌کند. اما سیاه می‌تواند گامبی را نپذیرد و به یکی از دو طریق پایین بازی کند:

1) 3. ...d3 4. ♙x d3 ♜c6 5. ♜f3 g6
o-o ♙g7 7. ♜bd2 ♜f6 8. ♜e1
o-o 9. ♜f1 d5 10. e5 ♜e4!

سیاه بازی خوبی دارد.

2) 3. ...d5! 4. e4x d5 ♚x d5 5. cxd4
♜c6 6. ♜f3 ♙g4 7. ♙e2 e6
8. o-o (8. ♜c3 ♚d7=) ♜f6
9. ♙e3 ♙e7 10. h3 ♙h5 11. ♜c3
♚a5 12. a3 o-o 13. b4 ♚d8!
14. ♜c1 a5!

وضع طرفین برابر است.

بعد از بازی 2. ♜f3 سیاه یکی از سه حالت طبیعی زیر را می‌تواند انجام دهد.

2. ...d6 2...e6 2... ♜c6

حرکت 2...a6 بسیار به ندرت بازی می‌شود.

اینک راه‌های اصلی دفاع سیسیلی را یک‌با یک

بررسی می‌کنیم.

روش دراگون

2. ♜f3

d6

3. d4

cxd4

سیاه ستون c را باز می‌کند. زیرا یکی از ایده‌های اصلی این دفاع بی‌شک استفاده از این ستون است.

کسب ابتکار در مرکز اقدام کند و یا چنان که در مبحث روش بسته خواهیم دید به وسیله‌ی سوارها بر خانه‌ی d5 نظارت کند و بازی را به وضع بسته در آورد تا بعداً حمله‌ای را در جناح شاه به راه بیاندازد.

این شروع بازی از آن جهت نام دفاع سیسیلی به خود گرفته است که شخصی به نام کاررا (Carrera) که در سال ۱۵۱۷ میلادی آن را ابداع کرده از اهالی جزیره‌ی سیسیل بوده است.

اینک به بحث درباره‌ی حالت نخست پرداخته می‌شود:

2. ♜f3

به حکم تجربه بهترین حرکت سفید همین حرکت است که مقدمات اجرای حرکت d4 فراهم می‌سازد تا پیاده‌ی ناظر بر خانه‌ی d4 را از میان بردارد. اگر سفید بلافاصله 2. d4 بازی کند پس از 3. ♚x d4 ♜c6 2... cxd4 یک زمان از دست می‌دهد و اگر به عوض گرفتن پیاده، حرکت 3. ♜f3 را انجام بدهد، بازی به روش زیر دنبال می‌شود:

3. ... ♚a5+ (3... e5 4. c3!) 4. ♙d2
♚b6 5. ♜a3 ♜c6 (5... ♚xb2?
6. ♜c4) 6. ♜c4 ♚c7

و سیاه پیاده را حفظ می‌کند.

متعاقب اجرای حرکات زیر:

1. e4 c5 2. d4 cxd4

سفید می‌تواند راهی را انتخاب کند که به گامبی سیسیلی موسوم است. از این قرار:

3. c3 dxc3 4. ♜xc3 ♜c6 5. ♜f3 d6

حال سیاه بازی متقابل بر روی ستون نیمه باز فیل وزیر همراه با وارد آوردن فشار در طول قطر بزرگ a1-h8 را به مورد اجرا می گذارد. یکی از مزایای این شاخه بازی آن است که برخلاف روش شونینگن که بعداً خواهیم دید راههای عملیاتی هر دو فیل سیاه باز است و سیاه با سوارهای خود به بازی فعالی می پردازد. جنبه منفی این راه بازی در آن است که به خاطر بازی نکردن 5...e6 (مربوط به روش شونینگن) پیش راندن پیاده ی وزیر به خانه ی d5 و وارد ساختن فشار به مرکز بازی که برای سیاه اهمیت زیادی دارد با مشکل مواجه می شود و ضمناً در بعضی موارد سفید می تواند اسب خود را در خانه d5 بنشاند.

سفید از اینجا می تواند بازی را به یکی از راههای گوناگون پایین بکشد:

1) 6. ♖e2

به راه قدیم معروف است.

- | | |
|--------|-----|
| 6. ... | ♙g7 |
| 7. ♙e3 | ♘c6 |
| 8. o-o | o-o |
| 9. ♘b3 | ♙e6 |
| 10.f4 | |

از تأثیر بازی متقابل سیاه در جناح وزیر کم می کند.

- | | |
|---------|------|
| 10. ... | ♚c8 |
| 11.h3 | a5 |
| 12.a4 | ♘b4! |
| 13. ♙f3 | ♘d7 |

سفید باید تهدید بر خانه ی c3 را دفع کند.

4. ♘d4

4. ♚x d4 ♘c6 5. ♙b5 ♙d7
6. ♙xc6 bxc6 7. c4 e5! 8. ♚d3
♙e7 9. o-o ♚c7 10. ♘c3 h6!
11. b3 ♘f6 12. ♙a3 ♖d8
13. ♖f-d1 ♙e6+

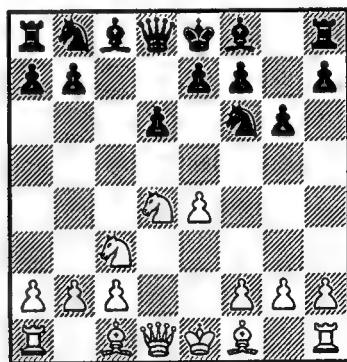
4. ...

♘f6

مراعات ترتیب حرکات اهمیت اساسی دارد. سیاه با هجوم به پیاده ی e4، حریف را به اجرای حرکت ♘c3 برمی انگیزد و در نتیجه راه پیاده ی c را می بندد. بعد از حرکات 4... ♘c6 یا 4...g6 سفید می تواند! c4 بازی کند و بر اثر آن خانه ی d5 در اختیار سفید خواهد بود. به علاوه سیاه به اجرای بازی متقابل معمول بر روی ستون وزیر دست نخواهد یافت.

5. ♘c3

g6



۱۳۹

این وضعیت بنیادی روش دراگون است. جدال سخت و پیچیدگیهای گوناگون این شیوه بازی توجه خیلی از شطرنج بازان را به خود جلب کرده است. در بسیاری از حالات سفید به حمله در جناح شاه مبادرت می ورزد و در همان

13. ... ♖f8

14. ♖f1 ♙a6

15. ♖f3 ♔g1+

وضع دو هم‌آورد یکسان است.

حال که با راه درست بازی سیاه آشنا شدیم

به بررسی نتایج حرکت ♙g7 6... برداشته می‌شود.

6. ... ♙g7

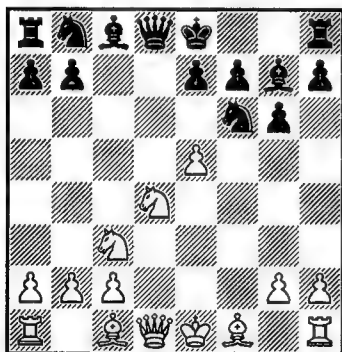
7.e5 dxe5

8.fxe5

آشکار است که سیاه بازی رضایت‌بخشی در

اختیار ندارد.

۱۴۰



8. ... ♗g4

8. ... ♗d5 9. ♙b5+! ♔f8 10.o-o
 ♙xe5 11. ♙h6+ ♔g8 (11... ♙g7
 12. ♙xg7+ ♔xg7 13. ♗xd5!
 ♔xd5 14. ♗f5+! (الخ) 12. ♗xd5
 ♔xd5 13. ♗f5!! ♔c5+ 14. ♙e3
 ♔c7 15. ♗h6+

و شاه سیاه در حرکت بعد مات می‌شود.

9. ♙b5+! ♗c6!

(کوکرریس - باتونیک ۱۹۶۲)

2) 6.f4

این شاخه بازی راه جدید نامیده می‌شود.
 سفید با اجرای حرکت بالا حریف را از ادامه‌ی
 گسترش با حرکت طبیعی ♙g7 6... مانع
 می‌شود و اکنون سیاه برای پرهیز از نتایج این
 امر باید ♗c6! 6... بازی کند و از خانه‌ی e5
 دفاع نماید. با این‌همه در بازی میان فودرر و
 تریفونویچ مسابقه‌ی قهرمانی سال ۱۹۵۳
 یوگوسلاوی سفید به شرح پایین به برتری رسیده
 است:

7. ♗xc6 bxc6 8.e5 ♗d7 9.exd6
 exd6 10. ♙e3 ♙e7 11. ♔d2 o-o
 12.o-o-o

اما راه درستی که سیاه را به وضع مساوی با
 حریف می‌رساند از این قرار است: پس از حرکات:
 7. ♗xc6 bxc6 8.e5 ♗d7 9.exd6
 exd6 10. ♙e3

سیاه باید این چنین بازی کند:

10. ... ♙e7!

11. ♔d4

11. ♔d2 ♙g7 12.o-o-o o-o
 13. ♙d4 ♗f6! 14. ♙xf6 ♔xf6
 ♔xf6 15. ♔xd6 ♙e6

سیاه برتری روشنی دارد.

11. ... ♙g7!

12. ♔xg7 ♔xe3+

13. ♙e2

13. ♔d1? ♖f8 14. ♙b5 ♗e5!

سیاه دارای برتری نمایان می‌باشد.

♖d7 15.g4 ♗fd8 16.♗f2 b6
17.♗e2!±

9.e5 ♘e8
10.f4 f6
11.o-o-o fxe5
12.fxe5 ♘c6
13.♘f3 e6
14.♙h6 a6!

تفسیر این راه بازی از یودوویچ است و به نظر
این استاد وضع کنونی دو حریف برابر است.

4) 6.♙g5 ♙g7
7.♗d2 ♘c6
7. ... ♘bd7 8.♙h6 o-o 9.♙xg7
♙xg7 10.♙e2 ♘c5 11.f3 ♙d7
12.h4 h5 13.o-o-o a6 14.g4!

(کومیئوف - بوریوف، ۱۹۵۳)

8.♘b3 o-o
8. ...h6 9.♙e3! ♘g4 10.♙f4=
9.o-o-o ♗e8
10.f3 a6
11.♙b1 b5
12.h4 ♙e6
13.g4 ♘e5

بازی دو حریف برابر است.

5) 6.g3

این راه بازی به راه فیانکتو موسوم است.

6. ... ♙g7
7.♙g2

(شکل ۱۴۱)

این طرز گسترش، بسیار قوی و به ویژه

بهترین بازی سیاه همین است زیرا اگر
♙d7 ... 9 بازی کند سفید با 10.♗g4 اسب
را می زند و اگر حرکت 8.f8 ... 9 را انجام دهد
سفید به یاری 10.♘e6+! وزیر سیاه را
می گیرد.

سیاه با حرکت اخیر سوار از دست نمی دهد
اما امتیازی به حریف تفویض می کند.

10.♘xc6 ♗xdl+
11.♘xd1 a6!
12.♙a4 ♙d7
13.h3! ♘h6

این حرکت اجباری است.

14.♘xe7 ♙xa4
14. ... ♙xe7 15.♙g5+ ♙e8
16.♙xd7+ ♙xd7 17.o-o ±
15.♘d5 ♗d8

هر دو تهدید ♘c7 و ♘b6 را دفع
می کند.

16.c4 ♘f5
17.♙g5 ♗d7
18.♘c3 ♙c6
19.o-o-o

سفید برتری قاطع دارد.

(بیلنیک - کاشدان - سال ۱۹۴۹)

3) 6.f3 ♙g7
7.♙e3 o-o
8.♗d2 d5

8. ... ♘c6 9.o-o-o ♘xd4 10.♙xd4
♗a5 11.♙c4 ♙e6 12.♙b3
♙xb3 13.cxb3 ♗ad8 14.♙b1

14. ♖e3

♔c8

15. ♔d2

برتری با سفید است.

(برونشتین - ساتلر سال ۱۹۴۶)

حمله‌ی نیمزویج

1.e4

c5

2. ♘f3

d6

3. ♙b5+

باز هم ایده‌ای نو به چشم می‌خورد. در این شاخه از بازی سیسیلی فیل شاه سفید برای گسترش تنها خانه‌ی e2 را در اختیار دارد که در آنجا چندان فعالیت نمی‌تواند ابراز کند. از این جهت سفید تصمیم می‌گیرد آن را عوض کند. بالاخره سفید در پیمودن راه‌های متعارف، همیشه ناچار است با اسب و وزیر خود از پیاده‌ی e4 دفاع کند و در نتیجه راه پیاده‌ی فیل شاه موفق می‌شود سریعاً به قلعه برود و به وسیله‌ی رخ از پیاده‌ی e4 دفاع نماید. همچنین با اجرای حرکات c3 سپس d4 هجوم بر مرکز حریف را عملی سازد. هرچند گفت‌وگو درباره‌ی ارزش حرکت متن دشوار است با اینهمه امتیاز آن در این است که از ادامه‌ی 3. ♘f3 کمتر مورد بررسی قرار گرفته است.

(شکل ۱۴۲)

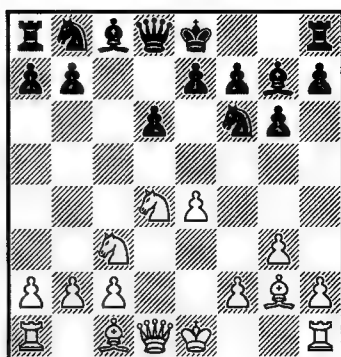
1) 3. ...

♙d7!

4. ♙x d7

♔x d7

4. ... ♘x d7 5. o-o ♘g6 6. ♔e1 e6



۱۴۱

بسیار مطمئن است. سفید به این ترتیب بر خانه‌ی d5 تسلط یافته و از پیشروی d5 سیاه به نحو مؤثری جلوگیری می‌کند، وانگهی پیاده‌ی e4 که در دفاع سیسیلی غالباً هدف حمله‌ی سیاه قرار می‌گیرد به خوبی حمایت می‌شود. فاین استاد بزرگ شطرنج (آمریکا) این راه بازی را توصیه کرده است.

7. ...

o-o

8.h3

حرکتی است بسیار سودمند که نه تنها از خانه‌ی g4 مراقبت می‌کند بلکه پس از ادامه‌ی احتمالی 9. o-o ♔c8 8... ♙d7 9. o-o ♔c8 این‌گونه وضعها به منزله‌ی نمونه‌ی طرز عمل به شمار می‌رود سفید قادر می‌شود با 10. ♙h2 از قلعه‌ی خود دفاع کند.

8. ...

♘c6

9. ♘e2!

a6

10. o-o

♘e5

11. ♔h2

♙d7

12. f4

♘c4

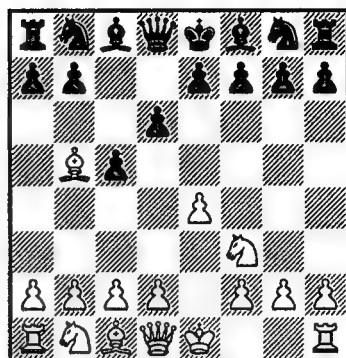
13. b3

♙a5

8. ♖f4 ♙d6 7.c3 ♙e7 8.d4⁺
 9. ♘d2 o-o
 10. ♙xc6 bxc6
 11. ♘dc4 ♙a6
 12. dxc5 ♙xc5
 13. ♔f3 ♘d5

دو طرف برابر هستند. (روسولیمو - بورگر،

سال ۱۹۵۴)



راه شونینگن

2. ♘f3 e6
 3. d4 cxd4
 4. ♘xd4 ♘f6
 5. ♘c3 d6

از حرکت e5 جلوگیری می‌کند. چونکه اجرای حرکت مزبور از جانب سفید، برای سیاه خالی از اشکال نیست. مثال:

5. ... ♙b4 6.e5 ♘e4 7. ♔g4!
 ♙a5 8. ♔xe4 (8. ♔xg7 ♙xc3+
 9.bxc3 ♙xc3+ 10. ♔e2[±])
 8... ♙xc3+ 9.bxc3 ♙xc3+
 10. ♔d1 ♙xa1 11. ♘b5 d5
 12.exd6 e.p., ♘a6 13. ♙d3!

سفید حمله‌ی نیرومندی به اختیار دارد.

(شکل ۱۴۳)

راه دفاعی شونینگن برای سیاه بیشتر وضعیتی فشرده اما مستحکم ایجاد می‌کند. با آنکه حضور پیاده‌های سیاه در خانه‌های e6 و d6 راه گسترش فیلهایش را می‌بندد. با این

سیاه از آن جهت با وزیر، فیل حریف را می‌زند که اسب وزیر را در خانه‌ی معمولی c6 گسترش دهد.

- 5.o-o ♘c6
 5. ...e5 6.c3 ♘c6 7.d4 ♙d8 8.b4!

وضع سفید امیدبخش است.

6. ♔e2 e6
 7. ♙d1 d5
 8.exd5 ♙xd5
 9. ♘c3 ♙h5

دو هم‌ورد وضع برابر دارند.

- 2) 3. ... ♘c6
 3. ... ♘d7 4.d4 cxd4 5. ♔xd4 ♘f6
 6. ♙g5!

و سفید نیروها را به خوبی گسترش داده است.

- 4.o-o ♘f6
 5.e5 dxe5
 6. ♘xe5 ♙c7
 7.d4 e6

o-o 9.o-o ♔c7 10.♔e1 ♕d7
11.♔g3 ♖x d4 12.♕x d4 ♕c6
13.♖h1 ♗ac8

و حالا سفید باید با 14. ♕d3 به بازی ادامه بدهد. در این راه بازی نکته‌ی شایان توجه آن است که سیاه از صرف یک زمان برای اجرای حرکت a6 معاف بوده است. حرکتی که اغلب در این شیوه‌ی دفاعی بازی می‌شود.

3) 6.g4

این حرکت ابداعی کرس است و موجب تسریع در وقوع حوادث می‌شود. چگونگی راه ادامه‌ی بازی را در پایان مبحث دفاع سیسیلی در یک بازی تفسیر شده ملاحظه خواهیم کرد.

6. ... a6

7.o-o

در برابر بازی 7. ♕e3 حرکت 7...b5 غلط است چون سفید 8. ♕f3! بازی می‌کند و پس از:

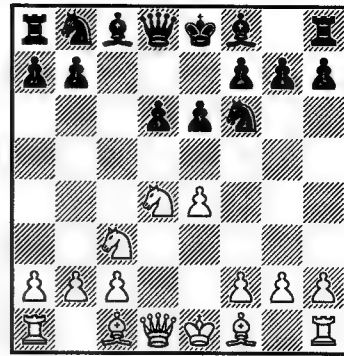
8. ...d5 9.e5 ♖fd7 10. ♖x d5!
♕b7 11. ♖x e6 ♗e6 12. ♖f6+!
♖x f6 13. ♔x d8+ ♔x d8 14. ♕x b7

سیاه ناگزیر به ترک بازی خواهد بود.

7. ... ♔c7

استقرار وزیر سیاه در خانه‌ی c7 قبل از گسترش دیگر سوارها در اینجا بازی‌شدنی است و این کار در جهت رسیدن به یکی از هدفهای روش شونینگن یعنی اجرای بازی متقابل مسیر ستون نیمه‌باز فیل وزیر صورت می‌گیرد. بازی 7...b5 نابهنگام است. از این قرار:

8. ♕f3! ♗a7 9. ♔e2 ♗c7



۱۴۳

وصف روش مزبور راهی موجه و بازی‌کردنی به شمار می‌رود. پیاده‌های d6 و e6 که به عنوان «مرکز کوچک» نامیده می‌شوند. سوارهای حریف را از استقرار در مواضع مقدم جبهه‌ی مرکزی خود مانع می‌شود. علاوه بر این در این راه بازی نسبت به راه دراگون سیاه شانسهای زیادتری برای جلو راندن پیاده‌ی وزیر به خانه‌ی d5 در اختیار دارد.

امروزه راه شونینگن بیشتر از جانب شطرنج‌بازانی بازی می‌شود که قادرند بازی دفاعی را با اندیشه‌های نوین حمله‌ی متقابل درآميزند و به مرحله‌ی اجرا بگذارند.

6. ♕e2

راههای دیگر ادامه‌ی بازی سفید عبارت است از:

1) 6. ♕e3 a6 7.g4 b5 8.g5 ♖fd7
9.a3 ♕b7 10.h3 ♖c6 11.f4 ♗c8

دو هم‌وارد عملیات را در دو جناح مخالف ادامه می‌دهند. (لومباردی - گلیگوریک، سال ۱۹۶۱).

2) 6.f4 ♖c6 7. ♕e3 ♕e7 8. ♕e2

15. ♖xf3 ♙c5 16. ♙xc5 ♚xc5 10. ♖d1 ♜bb7 11. a4!

17. ♙h1 ♜c6

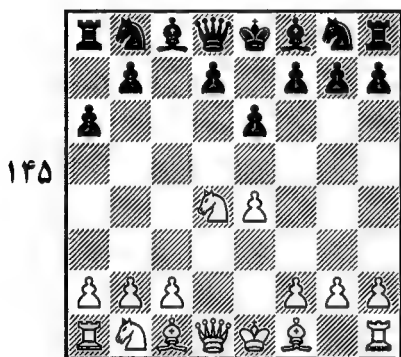
با امکانات متقابل برای دو طرف بازی.

روش پولسن - کان

2. ♜f3 e6

3. d4 cxd4

4. ♜xd4 a6



این روش دفاعی نشان دهنده نظریه‌ای است که در قرن نوزدهم توسط لویی پولسن عرضه شده است و در قرن حاضر به وسیله‌ی کان استاد شطرنج شوروی نکات تازه‌ای به تئوری آن اضافه شده و رونق دوباره پیدا کرده است. امتیاز این شیوه‌ی بازی نسبت به راه شونینگن در آن است که در بسیاری حالات سیاه می‌تواند فیل وزیر را به منظور حمله سریعاً گسترش بدهد و جنبه‌ی منفی‌اش در آن است که صرف زمان برای بازی امکان است سفید را قادر سازد از برتری در گسترش قوا برای تهاجم بهره‌برداری کند. امروزه راه جدید این شیوه‌ی دفاعی معمول‌تر است.

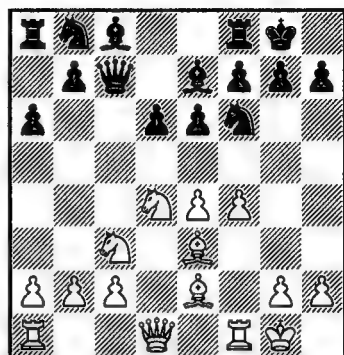
حمله‌ی سفید نیرومند است.

8.f4 ♙e7

حرکت 8... ♜c6 با ادامه‌ی ♙d7 و

♜xd4 سپس ♙c6 نیز خوب است.

9. ♙e3 0-0



شکل بالا وضعیت نمونه و معمول راه شونینگن را نشان می‌دهد. سفید حمله در جناح شاه را تدارک می‌بیند و در همان حال سیاه در جناح وزیر و نیز در مرکز (با جلو راندن به موقع پیاده‌های وزیر و شاه) دارای شانسهای متقابل می‌باشد. در اینجا معمولاً سفید وزیر را از راه خانه‌ی e1 به جناح شاه منتقل می‌سازد و سیاه به حل مسئله‌ی گسترش فیل وزیرش می‌پردازد. خواه از طریق بازی b5 و حرکت ♙b7 و خواه از راه اجرای حرکات ♙d7 و ♜xd4 و بعد ♙c6. نمونه‌ی ادامه‌ی وضع فوق را در بازی میان استین - اسپاسکی سال ۱۹۶۴ به شرح زیر می‌بینیم.

10. ♙e1 b5 11. ♙f3 ♙b7 12. e5 dxe5 13. fxe5 ♜fd7 14. ♙g3 ♙xf3

بازی دو طرف متعادل است. (اونس -

اسپاسکی سال ۱۹۶۴)

8. ... c6

9.a4! b4

10. c6 bxc3

این حرکت اجباری است. زیرا بعد از:

10. ... c6 11. d5! exd5

12. exd5 b7 13. e1+ d8

14.d6

سفید برتری نیرومندی پیدا می‌کند.

11. d4 f6

12.e5

برتری سفید مختصر است.

b) 6. d3 c6

حرکت 6...b5?! بی‌موقع است و ادامه

پایین به تحرک سفید در مرکز منجر می‌شود:

7.o-o b7 8. e2 f6 9. h1

e7 10.f4 d6 11. d2

7. c6 bxc6

8.o-o f6

9. e2 d5

10. g5 b7

11.f4 e7

12.e5 d7

13. xe7 xe4

این بازی در سال ۱۹۶۹ بین اسپاسکی و

پطروسیان انجام شده و برتری سفید اندک است.

با تمام شدن کار گسترش سوارها عملیات دو

طرف بازی در دو جناح آغاز می‌گردد.

1.e4

c5

5. c3

بعد از حرکت 5.c4 و متعاقب ادامه‌ی زیر:

5. ... f6 6. c3 b4!

سیاه می‌تواند به یک بازی متقابل بپردازد و

حالا اگر:

1) 7.e5 e4! 8. g4 xc3 9.a3

f8 10.bxc3 a5

2) 7. d2 o-o 8.e5 xc3!

9. xc3 e4 10. c2 d5!

11.exd6 «e.p.» xc3 12. xc3

xd6

3) 7. d3 c6 8. e2 d5! 9.exd5

exd5 10.cxd5 xd5

در همه‌ی حالات بالا سیاه توانسته است

تساوی وضع را برقرار سازد.

5. ...

c7

وارد ساختن فشار در مسیر ستون نیمه‌باز

فیل وزیر یکی از ایده‌های اصلی این شیوه‌ی

دفاعی است. یک دلیل دیگر گسترش وزیر آن

است که پس از f6 حریف نتواند e5 بازی

کند.

در اینجا بسته به این‌که سفید، فیل شاه را در

خانه‌های e2 یا d3 گسترش بدهد، بازی در دو

راه متفاوت جریان پیدا می‌کند:

a) 6. e2

b5

راه را برای گسترش فیل وزیر باز می‌کند.

7. o-o

b7

8. f3

a3 f6 9. d3 d6 10. g5

bd7

a6 8. ♖d4 ♙c7 الخ

6. ♙e3

حرکت 6. ♙e2 نیز امکان پذیر است. اما حرکت بالا که از بازی 6... ♙c5 جلوگیری می کند متداول تر است.

6. ... ♙c7

7.a3

این حرکت از ورود فیل سیاه به خانه b4 جلوگیری می کند. ضمناً نمی گذارد سیاه پس از b5 پیاده را به خانه b4 پیش براند و اسب سفید را مجبور به ترک موضع کند. حرکت f4 بازی را به راهی حاد سوق می دهد.

مثال:

7.f4 b5 8. ♖x6 ♙x6 9. ♙e2! b4 10. ♙f3 bxc3 11.e5 cxb2 12. ♖b1 ♙b4+ 13. ♙f2 ♙c3 14. ♙xa8

برتری با سفید است. (اسپاسکی - سوئتین، سال ۱۹۶۴)

7. ... b5

8. ♙e2 ♙b7

9.f4 ♖f6

10. ♙f3 d6

این حرکت اجباری است زیرا مانع پیشروی پیاده ی شاه سفید می شود.

11.o-o ♙e7

سیاه کار گسترش را دنبال می کند. بازی 11... ♖a5 با قصد 12... ♖c4 هر چند در بعضی راههای دفاع سیسیلی یک مانور طبیعی است اما حالا نابهنگام است زیرا:

2. ♖f3 ♖c6

3.d4 cxd4

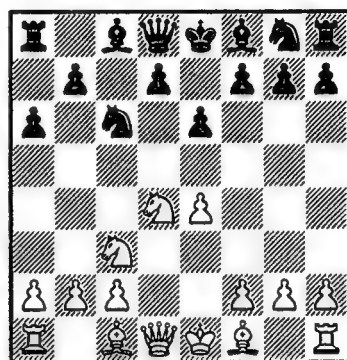
4. ♖xd4

4.c3 d5 5. ♙b5 dxex4 6. ♖xd4 ♙d7 7. ♖xc6 bxc6 8. ♙c4 ♙f5+

این گامبی به نام پیرمورا موسوم است.

4. ... e6

5. ♖c3 a6



سفید که عرصه ی بیشتری را متصرف است عملیات در مرکز و هجوم در جناح شاه را در نظر دارد. از آن طرف ایده های اساسی سیاه شامل بازی متقابل در جناح وزیر همراه با وارد آوردن فشار بر روی ستون فیل وزیر است. به این منظور سیاه بعد از حرکت 7. ♙c7 فیل شاه را وارد صحنه ی پیکار می کند. (آن را در خانه ی b4 یا d6 مستقر می سازد) و پس از b5 یا b6 فیل وزیر را در خانه ی b7 روی قطر بزرگ a8-h1 جای می دهد. سیاه همچنین می تواند بلافاصله 7. ♙c7... ♙b5 در آن حال حرکت 7. ♙c7 به جایی نمی رسد. از این قرار:

5. ... ♙c7 6. ♖d-b5 ♙b8 7. ♙e3

7. ♖c4 o-o (7... ♗a5 8. ♙x7+ ♗x7 9.e5 ♗e8? 10. ♗e6!)
8. ♙b3

و حالا اگر سیاه 8...d6 بازی کند راه دراگون را در پیش رو خواهیم داشت. بازی فیشر - کوبو سال ۱۹۶۵، یک ادامه‌ی جالب این راه بازی از حرکت هفتم چنین است:

7. ♖c4 d6 8.f3 ♙b6 9. ♗f5!? ♙x2 10. ♗xg7+ ♗f8 11. ♗d5 ♗x5 12. ♙x5

وضع سفید خیلی بهتر است.

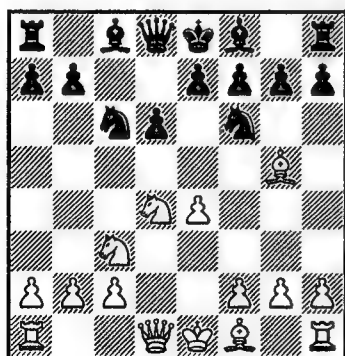
5. ♗c3 d6

سیاه می‌تواند 5...e6 بازی کند. مثال:

6. ♗db5 ♙b4 7.a3 ♙x3+ 8. ♗x3 d5 9.exd5 exd5 10. ♙d3 o-o 11.o-o d4 12. ♗e2 ♙d5

با وضع برابر

6. ♙g5



ایده‌ی این حرکت سفید که متعلق به روزر است جنبه‌ی کاملاً تعرضی دارد. بسیار روشن است که این بازی پیش از هر چیز، مانع می‌شود

011. ... ♗a5? 12. ♙e2 ♗c4 13.e5!

سیاه همیشه باید روی شکافته شدن مرکز بازی دقیقاً حساب کند. اما این کار وقتی که شاه سیاه هنوز در خانه‌ی اولیه قرار دارد، بسیار خطرناک است:

13. ... ♗x3 (13... dxe5 14. ♗dx5! axb5 15. ♗xb5±) 14. ♙x3 dxe5 15.fxe5 ♗d7 16. ♙b7 ♙xb7 17. ♙f4

وضع بازی سیاه رضایت‌بخش نیست.

12.e5 dxe5

13. ♗x3 ♙x3

14.fxe5 ♗d8!

حرکت 14...♗d7 ضعیف است. مثلاً:

14. ... ♗d7 15. ♙x3 ♙xc3

16. ♙h5 الخ

15. ♙x3+ ♙x3

16. ♙e2 ♗d5

در وضعیتی که ایجاد شده است سیاه می‌تواند از خود دفاع کند.

روش روزر

2. ♗f3 ♗c6

3.d4 cxd4

4. ♗xd4 ♗f6

بعد از حرکت 4...g6 بازی به وضعی حاد کشیده می‌شود. مثال:

4. ...g6 5. ♗c3 ♙g7 6. ♙e3 ♗f6

9.0-0-0

♔b6

9. ...a5 10.a4 ♔b6 11.♔e3 ♔b4
12.f3 h6 13.h4!±

10.f3

10. ♔e3 ♔c7 11.f3 a6 12.g4 b5
13.g5 ♔d7 14.f4±
10.f4 ♔d8 11.♔e1 a6 12. ♔d3
♔c7 13. ♔g1 b5=

10. ...

♔d8

11. ♔b5

d5

12. ♔e3

d4

13. ♔5xd4

♔xd4

14. ♔xd4

♔c7

15. ♔c3

سفید برتری آشکار دارد.

3) 7. ♔e2

♔e7

7. ...h6 8. ♔e3 e5 9. ♔b3 ♔e6
10.o-o ♔e7 11. ♔f3 o-o 12. ♔d5
♔xd5 13.exd5 ♔b4=

8. ♔d2

a6

8. ...o-o 9. ♔d1 ♔xd4 10. ♔xd4
♔d7 11. ♔xf6 ♔xf6 12. ♔xd6
♔xc3+ 13.bxc3 ♔c6=

9.0-0-0

o-o

10. ♔b3

♔b6

11. ♔e3

♔c7

12.f4

b5

13. ♔f3

♔d7

وضع دو طرف مساوی است.

4) 7. ♔d2

سیاه راه دراگون را انتخاب کند. چون پس از
6...g6 در نتیجه معاوضه در خانه‌ی f6
پیاده‌های جناح شاه سیاه به حالت دوشسته در
می‌آید. با این توضیح سیاه فقط حرکت 6...e6
را در اختیار دارد.

همچنین سفید قصد دارد به قلعه‌ی بزرگ
برود و ضمن یورش بر پیاده‌ی ضعیف وزیر سیاه
با استفاده از پیشروی پیاده‌ها به جناح شاه
حریف بتازد.

به همین جهت است که عده‌ای از
شطرنج‌بازان حرکت 2...d6 را انتخاب می‌کنند.
زیرا اگر سیاه به جای 2...♔c6 حرکت بالا را
انجام دهد فرصت پیدا می‌کند پیشاپیش g6
بازی کند تا در صورت برخورد به حرکت 5g♔
فیل شاه را در خانه‌ی 7g بنشانند و با طرح سفید
مقابلہ نماید.

6. ...

e6

1) 7. ♔xc6

bxc6

8.e5

8. ♔f3 e5! الخ

8. ...

dxe5

9. ♔f3

♔e7

10. ♔xf6

♔xf6

11. ♔xc6+

♔d7

12. ♔f3

o-o

سیاه مختصری برتری دارد.

2) 7. ♔b3

♔e7

8. ♔d2

o-o

الخین راه ساده‌ی زیر را توصیه کرده است:

8. ...h6! 9. ♔e3 o-o=

d6 ♖xf2) ♖c7 12. ♖xd6? ♙g5+

13. ♙b1 ♜d8! الخ

10. ... ♜d8

11. ♖e1

سفید با این حرکت از ادامه‌ی

11...h6 12. ♙h4 ♙xe4 دوری می‌کند.

11. ... a6

12. ♙d3 ♖c7

13. ♜g1 b5

14. g4 b4

15. ♙e2 a5

16. ♙d4 ♙xd4

17. ♙xd4 ♖c5

18. ♙f3 ♙a6

سیاه برای عملیات متقابل شانسهای خوبی

دارد.

راه‌های حمله‌ی روزر زیاد است و مثالهای

گفته شده در بالا تنها نقشه‌ی استراتژیک این

هجوم را نشان می‌دهد که عبارت است از حمله

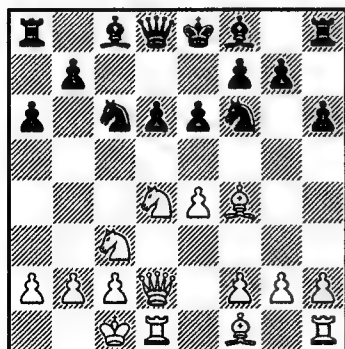
در دو جناح به هر قیمت که باشد.

b) 7. ... a6

8. 0-0-0 h6

9. ♙f4!

۱۴۹



a) 7. ...

♙e7

8. 0-0-0

0-0

8. ...a6 9. ♙b3! b5 10. ♙xf6 gxf6

11. f4 ♙d7 12. ♙e2 ♜c8 13. g4±

رفتن به قلعه و قربانی پیاده موجه است. زیرا

اگر:

9. ♙xf6 ♙xf6! 10. ♙xc6 bxc6

11. ♖xd6 ♖a5!

سیاه حمله‌ی نیرومندی پیدا می‌کند.

9. ♙b3

این حرکت الخین محتملاً از 9.f4 که

ادامه‌ی آن به شرح پایین است، قوی‌تر است.

9. f4 ♙xd4 10. ♖xd4 ♖a5

11. ♙c4 h6 12. ♙h4 (12. h4

♜d8!) e5 13. fx e5 dxe5 14. ♖d3

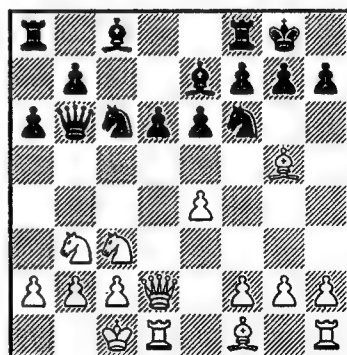
♖c7=

9. ...

♖b6

استاد تایمانوف این حرکت را با گذاردن

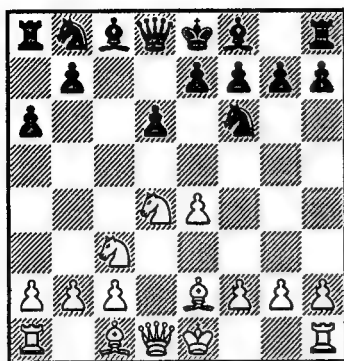
علامت تحسین توصیه کرده است.



۱۴۸

10. f4

10. ♙xf6 ♙xf6 11. ♙a4 (11. ♖x



۱۵۰

این راه بازی یک روش قابل انعطاف است که در مسابقات بزرگ اغلب آن را می بینیم. سیاه از آشکار ساختن مقاصدش خودداری می کند. حالا او می تواند یا با حرکت e6 بازی را به راه شونینگن بکشاند و یا با بازی g6 به راه دراگون برود. همچنین اسب وزیر سیاه به اقتضای وضع بازی ممکن است در خانه ی c6 یا d7 گسترش داده شود. در عین حال سیاه آماده می شود که بدون واهمه از +b5 ♖ حریف حرکت 6...e5 را انجام دهد. این شیوه ی دفاعی را می توان جداشده از روش پولسن به شمار آورد.

الف

6. ♖e2 e5

این حرکت سیاه ابداع جدیدی به شمار می رود که در اصل ابوچنسکی آن را بررسی کرده است و بعدها توسط نایدورف عمومیت یافته و فراوان بازی شده است. بر اثر اجرای این حرکت علاوه بر آنکه پیاده ی d6 در ستون باز d «عقب مانده» می شود خانه ی مرکزی d5 نیز به وضعی در می آید که سیاه ناگزیر باید از آن

9. ♙xf6 (9. ♙h4 ♜xe4!) ♚xf6

10. ♜b3 b5 11. f4 ♚d8! =

تهدید حرکت متن اجرای 10. ♜xc6 سپس 11. ♙xd6 است.

9. ... ♙d7

9. ... ♜xd4 10. ♚xd4 e5 11. ♙xe5

dxe5 12. ♚xe5 ♚e7 13. ♚a5 ±

10. ♜xc6

10. ♜b3 e5 (10... b5 11. ♙xd6 b4

12. ♜d5!! سفید برتری قاطع دارد)

11. ♙g3 ♙e6 =

10. ... ♙xc6

11. ♚e3 ♚c7

12. ♙e2 ♙e7

13. ♜d2 b5

14. a3 e5

15. ♙g3 ♚b7

15. ... o-o 16. ♙h4 b4 =

16. f4 ♜xe4

17. ♜xe4 ♙xe4

18. fxe5 d5

وضع دو طرف برابر است.

راه نایدورف

2. ♜f3 d6

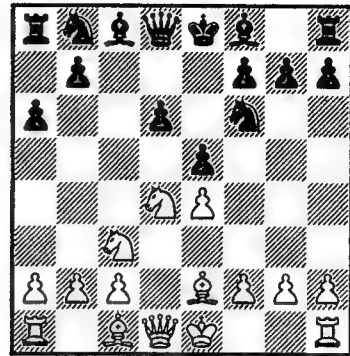
3. d4 cxd4

4. ♜xd4 ♜f6

5. ♜c3 a6

مراقبت کامل و دقیق به عمل آورد.

اما در مقابل همه‌ی این‌ها سیاه می‌تواند با سوارها به طور فعال بازی کند.



با واکنش در جناح وزیر جواب می‌دهد.

12. ... ♖c4

نحوه‌ی ادامه‌ی بازی بالا در تفسیر حرکت دهم سفید نشان داده شد اینک به ذکر این نکته اکتفا می‌شود که حرکت 12... ♙x b3 خوب نیست چون برتری را به سفید واگذار می‌کند.

2) 7. ... ♙e7

8. ♙e3 o-o

9. o-o ♘bd7

10. f3 ♙c7

10. ...b5 11. a4 b×a4 12. ♘×a4

♙c7 13. c4 ♙b7 14. ♘c3 ♙fb8

15. ♘a5 ♙d8=

(ماتانویج - ایوکوف، سال ۱۹۵۰)

11. ♙e1 b5

12. a3

اجرای این حرکت به منظور جلوگیری از بازی b4 ضروری است.

12. ... ♘b6

13. ♙f2 ♙b8

14. ♙b1 ♙e6

این بازی در مسابقه‌ی کاندیدای قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۳ میان اسمیسلف و کوتوف انجام شده است و طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

اکنون با پایان بحث بالا بررسی درباره‌ی دفاع سیسیلی را از سر می‌گیریم.

1. e4 c5

2. ♘f3 d6

7. ♘b3!

برای آنکه راه پیاده‌ی f2 بسته نشود و گرنه بازی چنین جریان می‌یابد:

7. ♘f3 (7. ♘f5? ♘×e4!) ♙e7

8. o-o o-o 9. ♙g5 ♘bd7 10. ♙d2

h6+

1) 7. ... ♙e6

8. o-o ♘bd7

9. f4 ♙c7

10. ♙h1

10. f5 ♙c4 11. a4 ♙c8 12. ♙e3

♙e7 13. a5 h5 14. ♙×c4 ♙×c4=

(گلر - نایدورف، سال ۱۹۵۳)

10. ... ♙e7

11. ♙e3 o-o

12. f5

بنابر قاعده‌ی جاری در دفاع سیسیلی سفید به مواضع قلعه‌ی حریف حمله‌ور می‌شود و سیاه

13. ♔×e4! ناچار باید بازی را ترک کند.

7. ♖d3 ♙g4

8. ♜f3 ♜c6

9. h3 ♙×f3

10. ♔×f3 e6

11. o-o ♙e7

12. ♙e3 ♜b4

سیاه به این ترتیب اسب را با فیل شاه حریف

عوض می‌کند و این حرکت از بازی 12... ♜d7

که برتری را به سفید می‌دهد بهتر است.

گذشته از بازی 6.f4 که در بالا بررسی شد

سفید می‌تواند به وسیله‌ی دیگری حریف را از

حرکت e5 مانع شود که ذیلاً به شرح آن

می‌پردازیم.

ج

6. ♙g5

قوی‌ترین طرز مقابله با راه نایدورف همین

است. سفید ضمن جلوگیری از بازی 6.g6، آماده

می‌شود که شاه را به قلعه‌ی بزرگ ببرد و بعد از

♙f3 یا ♙f4 فعالیت در مرکز و جناح شاه را به

مرحله‌ی اجرا درآورد.

1) 6. ... ♜bd7

7. ♙c4 g6

7. ...e6? 8. o-o b5 (8... ♙c7

9. ♙×e6 f×e6 10. ♜×e6 ♙c4

11. ♜d5 ♙f7 12. ♙×f6±)

9. ♙×e6 f×e6 10. ♜×e6 ♙b6

11. ♜d5 ♜×d5 12. ♙×d5 ♜b8

این حرکت اجباری است زیرا اگر سیاه به

دفاع از رخ a8 اقدام کند، شاه او پس از سه

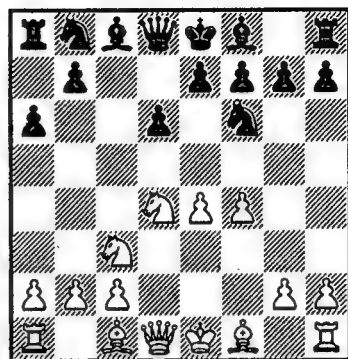
3.d4 c×d4

4. ♜×d4 ♜f6

5. ♜c3 a6

ب

6.f4



۱۵۲

ایده این حرکت که چندی است مورد توجه

قرار گرفته و در نظر اول بی‌موقع جلوه می‌کند

اجرای اصل پیشدستی است و بس، سفید با

پیش‌بینی حمله‌ی متقابل e5 حریف، حرکت

متن را انجام داده است تا اسب d4 بتواند

به جای خانه‌ی b3 به پست بهتر f3 برگردد

و انگهی اگر سیاه e×f4... بازی کند پس از

♙×f4... پیاده‌ی d6 در برابر هجوم حریف قرار

می‌گیرد.

6. ... ♙c7

6. ...e5 7. ♜f3 ♜bd7 8. ♙d3

♙e7 9. o-o o-o 10. ♙e1 b5

11. f×e5 d×e5 12. ♜h4

این راه را ایوه نشان داده است و برتری را با

سفید می‌داند. در اینجا اگر سیاه حرکت

12... ♜×e4?

a) 7. ... ♙e7

8.0-0-0

اکنون که ستون d به روی سفید باز شده است این حرکت کاملاً درست است.

8. ... ♖c7

9. ♗g1

این حرکت در مسابقات زیاد بازی شده است حرکت 9.g4 نیز شایسته توجه است.

9. ... ♙d7

10.g4 ♙c6

11. ♙e3

برای آنکه پیاده‌ی g4 را پیش براند.

11. ... ♙e5

پس از حرکت 11...h6 سفید با اجرای 12.h4 به برتری می‌رسد.

12. ♖e2 b5

13.g5 ♙g8

وضع طرفین برابر است.

b) 7. ... ♙bd7

7. ... ♙d7 8.0-0-0 ♙c6 9. ♗g1

♙e7 10.g4 ♙x d4 11. ♗x d4 ♖a5

12. ♙e3 ♙c6=

8.0-0-0 ♖c7

9. ♖g3! b5

حرکت 9...♙e7 بهتر است.

10. ♙x b5

این قربانی سوار، پیروزی سفید را تأمین کرده است.

10. ... a×b5

11. ♙d×b5 ♖b8

حرکت مات می‌شود. روشن است که در این حالت اگر سفید رخ سیاه را بزند سیاه نیز اسب e6 را می‌گیرد.

13. ♙x f8 ♖c6 14. ♙e6! ±

8.h4 h6

9. ♙e3 ♙e5

10. ♙b3 ♙eg4

11. ♙c1 ♙g7

12.f3 ♙e5

13. ♙e3 ♙d7

14.a4 ♖c7

طرفین وضع برابر دارند.

2) 6. ... e6

7. ♖f3

سفید در اینجا می‌تواند با اجرای حرکت 7.f4 بازی را به راههای متعدد و گوناگون بکشد که از آن میان یکی از نظر خوانندگان می‌گذرد.

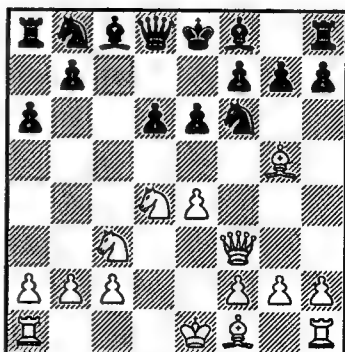
7.f4 ♖c7! 8. ♖f3 ♙bd7 9.0-0-0

♖b8 10. ♖g3 b5 11.a3 b4

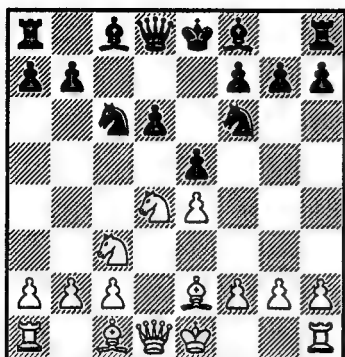
12.a×b4 ♖x b4 13. ♙x f6 ♙x f6

14. ♙e2 ♙e7=

هدف سفید از بازی متن معاوضه در خانه‌ی f6 و تخریب جناح شاه حریف است.



۱۵۴



- | | |
|-----------|------|
| 12. ♖×d6+ | ♙×d6 |
| 13. ♙×d6 | ♙×d6 |
| 14. ♖×d6 | h6 |
| 15. ♙×f6 | ♙×f6 |
| 16. ♖hd1 | ♙b7 |
| 17. f3 | ♙e7 |
| 18. ♖b6 | |

سفید برتری بارزی دارد. (فیچتل - دولزال،

سال ۱۹۵۴)

راه بالا یک ادامه‌ی قدیمی است که راهی ضعیف تلقی می‌شد اما استاد بزرگ بولسلاوسکی که در غنی ساختن تئوری آغاز بازی شطرنج سهیم است آن را اعتبار تازه بخشیده، دوباره در جریان عمل وارد کرده است.

به عقیده‌ی باتونیک سیاه به گسترش شایسته‌ی نیروها موفق می‌شود و در این وضعیت ضعف خانه‌ی d5 بی‌اهمیت است.

I) 7. ♖×c6

این حرکت ضعیف به نظر می‌رسد زیرا بر اثر آن سیاه مرکز خود را تقویت می‌کند و از خانه‌ی d5 دفاع می‌نماید.

- | | |
|--------|------|
| 7. ... | b×c6 |
| 8. ♙d3 | ♙e7 |
| 9. o-o | ♙d7! |

9. ...o-o 10. ♖d1 ♙d7 11. ♙e3 ♙b6 12. a4 ♙e6 13. b3 a5 14. f4±

- | | |
|----------|-----|
| 10. ♙g3 | o-o |
| 11. ♙h6 | ♙f6 |
| 12. ♖ad1 | ♙c5 |

- | | |
|-----------|------|
| c) 7. ... | h6! |
| 8. ♙h4 | ♙e7 |
| 9. o-o-o | ♙c7 |
| 10. ♙d3 | ♙c6 |
| 11. ♖×c6 | b×c6 |
| 12. ♙c4 | ♖b8 |
| 13. ♙g3 | o-o |

حالا سیاه شانسهای متقابل کافی در اختیار

دارد.

روش بولسلاوسکی

سیاه نظیر راه نایدورف پیاده‌ی شاه را خیلی زود دو خانه به پیش می‌راند با این تفاوت که در اینجا اسب وزیر را به جای خانه‌ی d7 در پست c6 گسترش می‌دهد.

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. ♙f3 | ♙c6 |
| 3. d4 | c×d4 |
| 4. ♙×d4 | ♙f6 |
| 5. ♙c3 | d6 |
| 6. ♙e2 | e5 |

تعویض‌ها فاصله دارد و بازی را به حالتی جالب و پیچیده می‌کشاند. تفاوت آن با راه اصلی بازی سیسیلی در خودداری سفید از حرکت d4 و باز کردن مرکز است. سفید با اجرای حرکات d3 و g3 و نشان دادن فیل شاه در خانه‌ی g2 به گسترش می‌پردازد و طرح استراتژیک او ایجاد امکانات برای فعالیت در جناح شاه است. در برابر آن، نقشه‌ی سیاه دست زدن به بازی متقابل از راه تسخیر خانه‌ی مرکزی d4 و مرتبط ساختن آن با اجرای بازی فعال پیاده‌ها در جناح وزیر می‌باشد.

1.e4

c5

2. ♘c3

سفید سعی می‌کند بر خانه‌ی d5 تسلط پیدا کند و سپس پیاده‌ها را بی‌امان به طرف قلعه‌ی کوچک به حرکت درآورد.

در اینجا شانس سفید بسته به حوادثی است که بعد از f5 ظاهر می‌شود ولی چنان‌که در پایین خواهیم دید این روش در مسابقات جدید موفقیت چندانی کسب نکرده است.

2. ...

♘c6

حالا که سفید از اجرای حرکت قوی d4 لحظه‌ای چشم پوشیده است سیاه باید با افزایش فشار بر خانه‌ی d4 برای همیشه حریف را از انجام دادن این کار مانع شود.

2. ...e6 3.g3 d5 4.exd5 exd5

5. ♙g2 ♘f6 6.d3 d4 7. ♘e4

♘xe4 8. ♙xe4 ♙d6 9. ♔h5 ♘d7

10. ♙g5 ♙e7 11. ♘f3 h6 12.h4

♚g8=

13. ♙c4

♘e6

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

II) 7. ♘b3

منظور آن است که راه پیاده‌ی f2 بسته نشود. با این همه حرکت 7. ♘f3 و سد کردن راه پیاده‌ی f2 نیز بازی می‌شود از این قرار:

7. ♘f3 h6 8.o-o ♙e7 9. ♚e1 o-o

10.h3 a6 11. ♙f1 b5=

(اونزیکر - تایمانوف، ۱۹۵۲)

7. ...

♙e7

این حرکت از 7. ♙e6 مطمئن‌تر به نظر

می‌رسد.

8.o-o

o-o

9.f4

a5

10.a4

10.fxe5 dxe5 11. ♙e3 a4 12. ♘d2

♙e6 13. ♘c4 ♔xd1 14. ♚axd1

♘g4! 15. ♙xg4 ♙xg4 16. ♚d2

a3!=

10. ...

♘b4

11.f5

d5

12.exd5

♘fxd5

13. ♘xd5

♘xd5

14. ♙d3

♔c7

15. ♔g4

♙d7

وضع هر دو طرف یکسان است.

روش بسته

ساختمان بازی چيگورين

روش بسته از ساده شدن بازی بر اثر

7. ... ♖b7

8.f4 f5

سیاه به خاطر آنکه به هر قیمت راه پیشروی
پیادهی f سفید را سد کند خطرات ضعف خانه ی
e6 را می پذیرد.

9.g4!?

سفید برای آنکه بتواند پیادهی f را پیش
براند به این قربانی دست می زند.

9. ... f.g4

10.f5 ♔d7

11. ♘f4 gxf5

12.exf5 ♙d4+

13. ♔h1 ♙xc3!

به این ترتیب حمله ی سفید را درهم
می شکند.

14.bxc3 ♘e5

15. ♔e2 ♘f6

این بازی در سیزدهمین دور از مسابقه ی
دوجانبه ی سال ۱۹۵۴ میان اسمیسلف و
باتونیک انجام شده است و سیاه به پیروزی
رسیده است. در وضع حاضر علاوه بر آنکه سیاه
یک پیاده بیشتر دارد جبهه ی سفید نیز شکاف
برداشتنه است. برای سفید بهتر آن است که در
حرکت هشتم ۸. ♙e3 و سپس ۹. ♔d2 بازی
کند.

3) 5. ... d6

5. ... ♜b8 6.f4 d6 7. ♘f3 e6 8.o-o

♘ge7 9.e5 dxe5 10.fxe5 ♘xe5

11. ♙f4 ♘xf3+ 12. ♔xf3 ♜a8

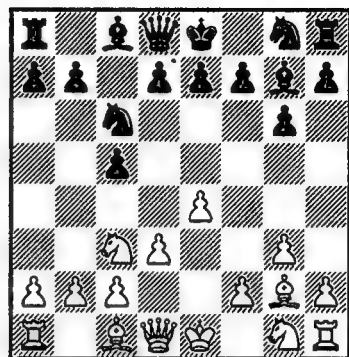
13. ♙e3±

(اسمیسلف - تریفونویچ، سال ۱۹۴۷)

3.g3 g6

4. ♙g2 ♙g7

5.d3



۱۵۵

1) 5. ... ♘f6

6. ♘ge2 o-o

7.o-o d6

8. ♜b1

منظور بازی کردن پیادهی b است بی آنکه

رخ در برابر هجوم ♙g7 قرار گیرد.

8. ... ♜b8

9.a3 b5

10.b4 cxb4

11.axb4 ♙d7

12. ♘f4 e6

شانس دو طرف برابر است.

2) 5. ... b6

این حرکت از کوتوف است.

6. ♘e2 d6

7.o-o

7.e5 ♙b7 8.exd6 ♔xd6

الخ

7. ♖g2 o-o 8.o-o ♜b8 9.h3 b5
10.g4 b4 11. ♞e2 c4 12. ♙e3
♙a6 13. ♞ed4!

با شانسهای بهتر برای سفید.

گامبی جناحی

در این گامبی سفید یک پیاده قربانی می‌دهد تا قدرت خود را در مرکز صحنه‌ی نبرد استقرار ببخشد و قوای حریف را در تنگنا قرار بدهد.

1.e4 c5

2.b4 cxb4

3.a3

3. ♙b2 d5 4.exd5 ♔xd5 5.c4

♔e4+ 6. ♙e2 ♙f5

سیاه برتری بارزی دارد.

3. ... d5!

این حرکت به منزله‌ی رد گامبی سفید به شمار می‌رود.

4.exd5

4.e5 ♞c6 5.d4 ♔b6 6. ♙e3 ♙f5

7. ♙d3 ♙xd3 8. ♔xd3 e6

تفوق سیاه آشکار است.

4. ... ♔xd5

5. ♞f3 e5

6.axb4 ♙xb4

7. ♞a3 ♞e7!

بعد از 7...e4 سفید با ادامه‌ی زیر حالت تهاجمی پیچیده‌ای پیدا می‌کند:

سفید پیاده‌ی از دست داده را پس می‌گیرد و ضمناً بر حریف برتری دارد.

(برونشتین - کرس، سال ۱۹۵۳)

6. ♞ge2 e5!

حرکتی است نوظهور.

7. ♞d5 ♞ge7

8.c3

8. ♞xe7 ♞xe7 9. ♙e3 o-o 10.o-o
b6=

8. ... ♞xd5!

9.exd5 ♞e7

10.o-o o-o

11.f4 ♙d7

12.h3 ♔c7

13. ♙e3 ♜ae8

14. ♔d2 ♞f5

وضع سفید به وخامت می‌گراید.

15. ♙f2 h5!

16. ♜ae1 ♔d8!

17. ♔h2 ♙h6!

(اسمیسلوف - باتونیک. پانزدهمین دست

بازی از مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۵۴. سیاه به آسانی پیروز گشته است.)

در پایان این مبحث اضافه می‌شود که سفید می‌تواند به عوض 3.g3 بلافاصله 3.f4 بازی کند. مورد مثال بازی بین اسمیسلوف - تایمانف سال ۱۹۵۹ است که در پایین از نظر خوانندگان می‌گذرد:

1.e4 c5 2. ♞c3 ♞c6 3.f4 g6

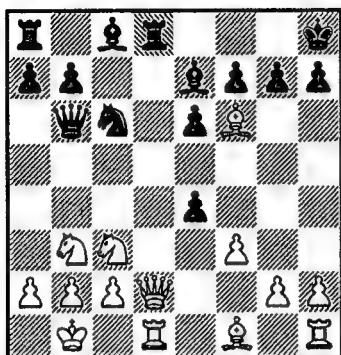
4. ♞f3 ♙g7 5.d3 d6 6.g3 ♞f6

وضع دو طرف برابر است.

11. ... d5

به طوری که در عمل مشاهده خواهیم کرد
پیش راندن پیاده نابهنگام است.

12. ♟×f6 d×e4?



طرح سیاه بر روی همین حرکت بنا نهاده
شده است که سفید عدم صحت آن را به اثبات
می‌رساند. بهتر بود 12... ♟×f6 بازی شود از
این قرار:

13. e×d5 ♟×c3 14. ♚×c3 e×d5
الغ (14... ♜×d5 15. ♟c4) 15. g4

13. ♟×e7! ♜×d2

14. ♟×d2!!

حالا سیاه قادر نیست فیل سفید را بگیرد.

زیرا بعد از:

14. ... ♟×e7? 15. ♟c4 ♚c7
16. ♟b5

به دلیل وجود تهدید مات، وزیر سیاه
نمی‌تواند خانه‌ی c7 را ترک کند و گرفته می‌شود.
این نکته‌ای است که ظاهراً از نظر سیاه دور
مانده بوده است.

7. ...e4 8. ♟b5! ♚d8 9. ♟fd4

8. ♟b5 o-o

9. ♟c7 ♚c5

10. ♟×a8 e4!

سیاه وضع تهاجمی نیرومندی به دست
آورده است.

دفاع سیسیلی

بنیامین (امریکا) - آناند (هندوستان)

سال ۱۹۸۹

1. e4 c5

2. ♟f3 d6

3. d4 c×d4

4. ♟×d4 ♟f6

5. ♟c3 ♟c6

6. ♟g5 e6

7. ♚d2 ♟e7

8. o-o-o o-o

9. ♟b3

اکنون در یکی از راههای گوناگون حمله روزر

هستیم.

9. ... ♚b6

10. f3

10. ♟×f6 ♟×f6 11. ♚×d6 ♚×f2

10. ... ♜d8

♟b1

11. ♟e3 ♚c7 12. ♚f2 d5 13. e×d5

♟×d5 14. ♟×d5 ♜×d5 15. ♜×d5

e×d5

پیاده‌ی مرکز حریف را بزند زیرا شاه سیاه مات می‌شود.

22. ♖he1 ♙b4

23. ♔c1 ♘g4

23. ♘b3+ 24. axb3 ♙xf2

25. ♖d8+ ♔f7 26. ♖f1

وزیر سیاه فنا می‌شود.

24. ♔d5! ♙c5

25. ♔xb4 ♙xd1

26. ♔xd1!

سفید با دقتی فوق‌العاده بازی را هدایت

می‌کند. حالا اگر سیاه ♙xb4... 26... انجام دهد،

پاسخ آن ♖xe4 27. خواهد بود.

26. ... e3?

سیاه می‌خواهد با پیچیده کردن بازی به راه

نجاتی دست پیدا کند.

27. ♖xe3 ♔f5

28. ♙d5+ ♔f8

28. ♔h8 29. ♖f3 ♙xb4 30. ♖

الغ ♖g4+ 31. ♖f3

29. ♖f3 ♙xb4

30. ♖xf5+ ♔e7

31. e6

سیاه بازی را واگذار می‌کند.

دفاع سیسیلی

پلوگایفسکی - ساکس

سال ۱۹۸۹

1. e4

c5

14. ... exf3

15. gxf3 e5

16. ♙h4

در پایان نخستین مرحله‌ی درگیری، برای

سفید یک رخ و دو سوار کوچک در برابر وزیر و

یک پیاده باقی مانده است. حالا سفید پس از

استقرار نیروها در مواضع مناسب، بهره‌برداری از

برتری نیروی خود را آغاز خواهد کرد.

16. ... ♙e6

17. ♔de4 ♔d4

18. ♙g2 ♖c8

تهدید سیاه گرفتن اسب خانه‌ی c3 است.

19. ♙f2! f5

20. f4!

سفید به یاری دو حرکت اخیر فعالانه با

تهدید سیاه مقابله می‌نماید و ابتکار عمل را

حفظ می‌کند.

20. ... fxe4

21. fxe5 ♖c4

اگر سیاه به عوض حمایت از اسب خود اسب

سفید را بزند. بازی به شرح زیر جریان می‌یابد.

21. ... ♖xc3 (21... ♖d8 22. ♖h e1

22. ♙xd4 ♖c5 23. ♖h f1 g6

24. ♙xe4 ♙a5 25. ♙xc5 ♙xa2+

(25... ♙xc5 26. ♙xb7 ♙xe5?

27. ♖fe1 ♙c7 28. ♖xe6 ♙xb7

29. ♖e d6 26. ♔a1! ♙d5

27. ♙a3 ♙xe4 28. ♔b1 ♙c7

29. ♖d2

سفید می‌برد. روشن است که سیاه نمی‌تواند

10. ♔h5!?

در حمله‌ی کرس طوفان خیلی زود آغاز می‌شود. سایر حرکات ممکن برای سفید 10. ♔d2 و 10. ♔e2 است که راه را برای رفتن شاه سفید به قلعه‌ی بزرگ هموار می‌سازد. سفید با اجرای حرکت متن نشان می‌دهد که فقط به قصد مات ساختن شاه حریف بازی می‌کند. اما اینک وزیر سفید مانع پیشروی پیاده‌ی ستون رخ شده است و چنین به نظر می‌رسد که نگاه سفید متوجه جلو راندن پیاده‌ی ستون فیل شاه می‌باشد.

10. ... ♔e8!?

در پس این حرکت یک انگیزه‌ی روشن پنهان است. سیاه پیش از آنکه عملیات در جناح وزیر را شروع کند در برابر ظهور علائم اولیه‌ی طوفان دست به اقدامات پیشگیرانه می‌زند. ادامه‌ی معمول این‌طور است:

10. ...a6 11. o-o-o ♘x d4 12. ♙x d4
الخ b5

11. o-o-o a6

12. f4 ♘x d4

13. ♙x d4 b5

14. f5 ♙f8!

این تنها حرکت خوب است. سیاه به این ترتیب پیاده‌ی e6 و قلعه‌ی شاه خود را تقویت می‌کند. بازی 14...b4 نادرست است:

14. ...b4? 15. fxe6 fxe6 16. ♙c4!

bxc3 17. ♙xe6+ ♔h8 18. ♙xg7+

♔xg7 19. ♔h6+ ♔h8 20. g6

تهدید سفید را نمی‌توان دفع کرد.

2. ♘f3 d6

3. d4 cxd4

4. ♘xd4 ♘f6

5. ♘c3 e6

اکنون در راه دفاعی شونینگن هستیم.

6. g4!?

این حرکت ابداعی کرس است که موجب تسریع در وقوع حوادث می‌شود. ایده سفید آن است که بی‌آنکه به حریف مجال تفکر بدهد حمله در جناح شاه را آغاز کند. حالا واکنش سیاه چه باید باشد.

بعد از 6...e5 سفید 7. ♘f5 خواهد کرد و پس از 6...d5 بازی به روش زیر دنبال می‌شود:

7. exd5 ♘xd5 8. ♙b5+ ♙d7

9. ♘xd5 exd5 10. ♔e2+ ♙e7

11. ♘f5 الخ

و ابتکار عمل در دست سفید خواهد بود و بالاخره متعاقب حرکت 6...h6 ادامه‌ی بازی می‌تواند به شرح زیر باشد:

7. ♙g2 ♘c6 8. g5! hxg5 9. ♙xg5

♔a5 10. h4 ♘xd4 11. ♔xd4 ♙e7

12. o-o-o

که در آن حال سفید شانسهای بهتری خواهد داشت.

6. ... ♘c6

بهترین بازی سیاه همین حرکت است.

7. g5 ♘d7

8. ♙e3 ♙e7

9. h4 o-o

تعقیب خواهد شد:

19. ...e5 20. ♖e6 ♗f6 21. ♖xd8
 ♗xh5 22. ♗c6 ♕xh3

در نتیجه سفید یک سوار ضرر می‌کند. در واقع سفید اسب را فدا ساخته و به عمل رخ بر روی ستون f دل بسته است.

19. ... exd5

20. ♔xh5+ ♖h8

21. ♕f7!

به حرکت فریبنده‌ی 21. ♔h5 با بازی ♗f6! 21... قاطعانه جواب داده خواهد شد و اما 21... ♗e5 جواب اشتباه است زیرا:

22. ♕xf8+ ♕xf8 23. ♕xe5 الخ

21. ... ♗e5!

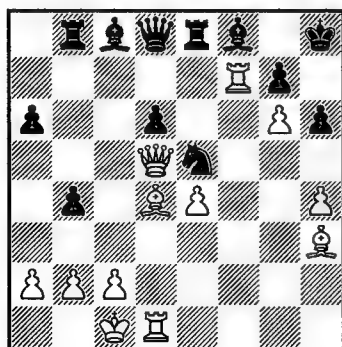
یک بار دیگر سیاه تنها جواب مکفی را پیدا می‌کند. حرکت 21... ♕b5? اشتباه است از این قرار:

22. ♕xg7 ♕xd5 (22... ♕xg7

23. ♕xg7 ♔xg7 24. ♔f7+)

23. ♕h7+ ♔g8 24. ♕h8#

۱۵۷



22. ♕xe5

♕xe5

15. ♕h3

b4

حالا حضور فیل سفید در خانه‌ی c4 مطرح نیست.

16. fxe6

fxe6

17. g6?

یورش مستقیم ثمری ندارد. زیرا سیاه جناح شاه را به حد کافی تقویت کرده است و از خانه‌ی f6 نیز به نحوی رضایت‌بخش مراقبت می‌کند. بهتر آن بود سفید بدون نشان دادن عجله 17. ♗e2 بازی می‌کرد. برای آنکه اسب را به خانه‌ی f4 بیاورد. در آن حال او می‌توانست همهی امکانات فعال راه تهدیدآمیز انتخاب‌شده را ذخیره نگاه دارد.

17. ...

h6

18. ♗d5!?

به این طریق سوارهای سفید حالت تهاجم به خود گرفته‌اند. تنها چیزی که باقی مانده آن است که رخ h1 ستون f را اشغال کند. اما ظاهراً جواب سیاه برای سفید غیرمنتظره است.

18. ...

♕b8!

این حرکت نشانه‌ی خونسردی زیاد در یک چنین وضع بحرانی است. سیاه رخ را که در معرض تهدید غیرمستقیم حریف است جابه‌جا می‌کند. پیاده‌ی b5 را حمایت می‌نماید. به علاوه حالا مسئله‌ی زدن اسب سفید و بالاخره ورود رخ به صحنه‌ی عملیات با حمله به وزیر سفید مطرح می‌باشد.

19. ♕hf1

پس از 19. ♗e3 پاسخ سیاه 19...e5 خواهد بود و بعد از 19. ♗f4 بازی این‌طور

36.a4 bxa3 e.p.,

37.bxa3 ♟xg6

38.a4 ♞a6?!

این حرکت سیاه به سفید امکان می دهد تا شانسهای متقابلی داشته باشد. بازی بسیار ساده ی ♟f7! 38... با ادامه ی زیر:

39.a5 ♞f4+ 40. ♞c3 ♞a4

41. ♞b5 d4+ الخ

به جدال خاتمه می داد.

39.a5 ♟f7

40. ♞b5 ♟e7

41. ♞e2 ♟xh4

42. ♞c5 ♟f6

43. ♞b8+ ♞h7

44. ♞b5 ♞a7

45.a6 d4!

سیاه خود را از قید پیاده ی گذشته و با اهمیت حریف خلاص می کند و به اجرای عملیات در جناح دیگر می پردازد.

46. ♞b7 ♞xa6

47. ♞xf7 ♞a3

48. ♞c4 ♞g6

49. ♞f8 ♞g3

اقدامی است دوراندیشانه پیش از آنکه جلو راندن پیاده ها شروع شود.

50. ♞f2 ♞g4

51. ♞d3

51. ♞xf6 gxf6 52. ♞g8+ ♞f5

53. ♞xg4 ♞xg4 54. ♞xd4 ♞f5

55. ♞d5 h5

23. ♞xe5 ♟xh3

24. ♞d5 ♞e8!

در حالی که فیل سیاه خانه ی f1 را نشانه گرفته مانع از دویشته شدن رخهای سفید شده است. سیاه از موقعیت استفاده می کند و می خواهد که با اعمال قدرت وزیر حریف بر روی قطر a2-g8 مقابله کند.

25. ♞d2 ♞e6

26. ♞f2 ♞xd5

27.exd5 ♞g8

حالا سیاه می تواند نفس تازه کند. چون اکنون برتری به سیاه رسیده است که در مقابل یک رخ و یک پیاده ی حریف دو فیل در اختیار دارد. با این وصف هنوز مشکلاتی باقی است که باید حل شوند.

28. ♞a7 ♟g4

29. ♞d2?

حرکت نامبارکی است که به طور مشخص کار سیاه را آسان می سازد. صحیح آن بود که بلافاصله 29. ♞xa6 بازی شود.

29. ... ♟h5

30. ♞g2 ♞b5

31. ♞xa6 ♞xd5+

32. ♞e3 ♞e5+

33. ♞d4 ♞f5

34. ♞b6

حرکت 34.a4 شانس بیشتری به سفید

می دهد.

34. ... d5

35. ♞b8 ♞f6

2. ♖f3 d6
 3. d4 cxd4
 4. ♖xd4 ♗f6
 5. ♖c3 a6
 6. f4

ایده این حرکت سفید، که ظاهراً نابهنگام بنظر می‌رسد پیشدستی در مقابل حرکت e5... سیاه است. جلو راندن پیاده به f4 به سفید این امکان را می‌دهد که در صورت لزوم اسب را به خانه‌ی f3 عقب بنشیند جایی که اسب در مقایسه با بازگشت به b3، به مرکز نزدیکتر است.

6. ... ♔c7
 7. ♕d3 ♕g4
 8. ♖f3 ♖c6
 9. h3 ♗xf3

سیاه ناگزیر از این تعویض است که نتیجه آمدن بی‌موقع فیل به خانه‌ی g4 می‌باشد.

10. ♔xf3 e6
 11. o-o ♕e7
 12. ♕e3 o-o
 13. ♖e2 ♖d7
 14. c3! ♗ad8

14. ... ♗e5? 15. fxe5 ♗xe5
 16. ♔g3! ♗xd3 17. ♕h6

و سفید می‌برد.

15. ♗ad1 d5

(شکل ۱۵۸)

در ظاهر، سیاه یک پیاده از دست می‌دهد. اما در واقع، این یک دام است. چون بعد از:

آخر بازی پیاده‌ها به نفع سیاه است.

h5 51. ...
 h4 52. ♖e2
 ♕g5 53. ♖f3
 ♗xg2 54. ♗g2
 ♕g4! 55. ♖xg2

اکنون سفید حرکت مناسب و مؤثری در اختیار ندارد. اگر 56. ♗f7 با پاسخ 56... ♕f5 روبرو می‌شود و اگر 56. ♕h2 انجام دهد با جواب 56... ♕e5 برخورد می‌کند و در هر حال نتیجه‌ی کار روشن است. ادامه‌ی بازی از این قرار است:

56. ♗e8 g5 57. ♗g8 h3
 58. ♕g1 ♕f5 59. ♗f8 g4
 60. ♕f2 ♕g5 61. ♗g8+ ♕f4
 62. ♗f8 g3+ 63. ♕g1 ♕g5
 64. ♗e8 ♕g4 65. ♗g8+ ♕g5

در اینجا سفید سلاح نبرد را در پای خصم بر زمین می‌گذارد.

دفاع سیسیلی

پیرک - گلیگوریچ

۱۹۵۱

سیاه امتیاز داشتن دو فیل را به سفید تفویض می‌کند. امری که بعد از گشوده شدن ستونها و قطرهای بازی به سفید امکان می‌دهد مهارت و استادی خود را با یک حمله منجر به مات به نمایش بگذارد.

1.e4 c5

21. ♔h1 ♔h8
 22. ♖g1 ♖g8
 23. ♚h5 ♚de8
 24. ♚h6

با تهدید:

25. ♚xg8 ♚xg8 26. ♚xg6

24. ... ♘d8

این حرکت اجباری است.

25. ♕f2! ♘f8

26. ♕h4 ♖g6

27. ♕f6+ ♔g8

28.h4!

سیاه از بازی دست می‌کشد. زیرا در برابر پیشروی پیاده به h5 دفاعی ندارد. به عنوان مثال اگر:

28. ... ♔f7 29. ♚g7+!! ♚xg7
 30. ♚xg7#

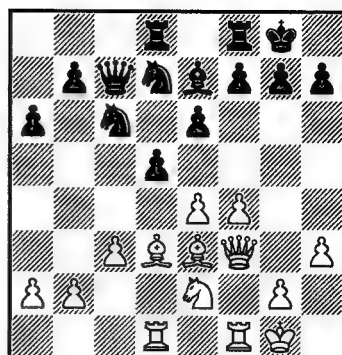
28. ... ♘f7 29. ♚g7+! ♚xg7
 30. ♚xg7+ ♔h8 31. ♚g6#

دفاع سیسیلی

آورباخ - گوسی یف

۱۹۶۳

قربانی کردن یک تفاوت و سپس یک وزیر در مقابل یک اسب، به قصد مات کردن شاه حریف، امری است که بعضاً اتفاق افتاده است. اما دادن این دو قربانی برای قرار دادن حریف در وضعیت اکراهی «ZUG-ZWANG» یک حالت نادر است که در این بازی خواهیم دید.



۱۵۸

16.exd5 exd5 17. ♚xd5

سیاه به دو طریق می‌تواند، یک سوار

حریف را بگیرد:

1) 17. ... ♘c5 18. ♚c4
 (18. ♕xh7+ ♔xh7 19. ♚h5+ ♚g8 20. ♕xc5 g6! b5)

2) 17. ... ♘e5 18. ♚e4 f5
 19. ♕c4+ ♔h8!

اما سفید عاقلانه این تلاش سیاه را رد

می‌کند.

16.e5

♕c5

17. ♘d4

حالا به مقصود حرکت چهاردهم سفید پی

می‌بریم.

17. ...

♕xd4

18.cxd4

f5

به منظور آنکه از حرکت f5 حریف جلوگیری

کند. اما این حرکت به سفید امکان می‌دهد تا راه

بازی را باز کند.

19.g4!

g6

20.gxf5

gxf5

14. ♖e3

b6

♘d4

حالا خانه e6 مورد توجه سفید قرار دارد.

16. ...

♙f7

این حرکت سیاه به معنای اعتراف به نقص کارگسترش اوست.

16.c3

راه خانه b3 را بروی وزیر سفید باز می‌کند.

16. ...

♙e8

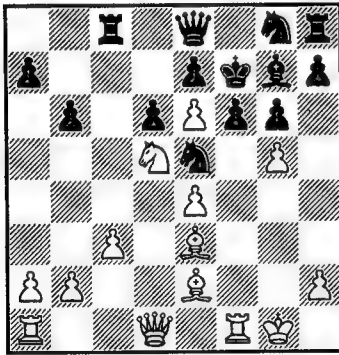
17. ♘e6!

18. ♘dc7 با تهدید:

17. ...

♙x e6

18.f.e6+



۱۵۹

18. ...

♙f8

18. ... ♙x e6 19. ♙b3 ♙d7

20. ♙a4+ ♙d8 21. ♙a7

با برتری زیاد سفید

19. ♘f6!

♘f6

20.g.f6

♙f6

21. ♖h6+

♙g8

22. ♖f6!

e.f6

مشاهده خواهیم کرد که چگونه یک پیاده رونده منفرد، که در برابر سوار سنگین سیاه بی‌دفاع است، می‌تواند از یک وزیر هم نیرومندتر باشد.

1.e4

c5

2. ♘f3

d6

3.d4

cxd4

4. ♘xd4

♘f6

5. ♘c3

g6

6. ♖e2

♘c6

7. ♘b3

♖g7

8.0-0

♖e6

حرکت معمول سیاه 8...0-0 است و بعد از 9.f4b5! بازی خواهد کرد. این حرکت سیاه از دست دادن «زمان» است.

9.f4

♖c8

10.f5

در روش دراگون، مثل همیشه سفید باید قبل از آنکه سیاه عملیات در جناح وزیر را آغاز کند در جناح شاه دست به حمله بزند. به این منظور او ناچار است از اشغال خانه‌ی e5 از جانب سیاه به وسیله ♘c6 چشم‌پوشد.

10. ...

♖d7

11.g4

♘e5

12.g5!

اسب ناگزیر است به اصطبل بازگردد.

12. ...

♘g8

13. ♘d5

با تهدید: f6

13. ...

f6

e6 بسته شود، چاره ساز نیست. چون سفید فیل را از راه d1 و b3 در خانه d5 مستقر می سازد و سیاه قادر نخواهد بود از ایجاد پیاده رونده سفید، روی ستون c جلوگیری کند. در نتیجه پیاده تا خانه c7 پیش خواهد رفت و آن وقت، هجوم رخ سفید به خانه f7، کار را یکسره خواهد کرد.

26. ♕d1 ♖c4
27. ♕b3 b5
28. ♕xc4 bxc4
29. b3

حرکت 29.b4 قاطع تر بود.

29. ... a5

30. bxc4!

30.b4? axb4 31.cxb4 c3

و سیاه خواهد برد.

30. ... ♔e7
31. ♔g2 ♔a3
32. ♖f2 ♔e7
33. ♖f1 g5

33. ... ♔a3 34. ♖f2 ♔e7 35. c4

♔xc4 36. ♖f7 ♔a3 37. ♖c7

و سفید می برد.

34. ♖f5 g4
35. c5! ♔d8

35. ... ♔xc5 36. ♖g5#

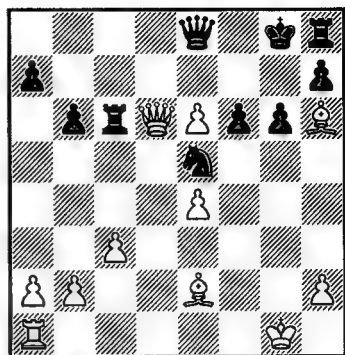
36. c6 ♔e7

37. c7

سیاه تسلیم می شود.

23. ♔xd6

♖c6



۱۶۰

24. ♔xe5!!

fxe5

25. ♖f1

اگر در یک موقعیت عادی، قوای دو هم وارد را بسنجیم، سفید یک رخ و دو فیل و سیاه وزیر و دو رخ در اختیار دارند. اما در حقیقت، یک رخ سیاه، نه تنها از صحنه کارزار بیرون است، بلکه جای شاه سیاه را هم تنگ کرده است. و بالاخره تهدید ♖f8 سفید که مات را در پی دارد، وزیر سیاه را در عرض هشتم، بر جای میخکوب ساخته است. از طرفی پیاده e6 نیز عملاً هم ارز یک وزیر خودنمایی می کند. سیاه بدون حرکت مانده است.

تهدید سفید ♕b5 26. است و اگر سیاه ♖xe6 25... بازی کند، پاسخ ♕c4 26. مات را ناگزیر خواهد ساخت.

25. ...

♖c8

آموزنده است بدانیم که حرکت ♖c7 25... برای آنکه رخ به خانه e7 منتقل و راه پیاده

فصل ۴

گشایشهایی که سفید در حرکت نخست پیاده شاه را بازی نمی کند

آغاز بازیهای بسته

ایده اصلی و بنیادی در این گشایشها - اگر بتوان گفت - همانهاست که درباره شروع بازی پیاده‌ی شاه جلوه‌گری می‌کند. با این تفاوت که اینجا هدف سفید آن است که پس از d4 پیاده‌ی شاه را به خانه‌ی e4 پیش براند و آنجا قصد آن داد که پس از 1.e4 حرکت d4 را اجرا کند. اساساً در هر دو حال ایده یکی است و آن استقرار پیاده‌هاست در خانه‌های d4 و e4.

بنابر یک روش کلی در آغاز بازی پیاده‌ی شاه، برای سیاه مسئله‌ی مهم، گسترش صحیح فیل شاه است و در این شروع بازی منشأ دشواری و بحران، گسترش فیل وزیر می‌باشد.

از اینها گذشته موارد تشابه دیگری را نیز می‌توانیم بیان کنیم. همان‌طور که سفید در گشایشهای پیاده‌ی شاه تنها بر اثر گسترش همراه با حمله بر مرکز سیاه (1.e4e52.f3) می‌تواند امید برتری داشته باشد، در اینجا نیز بهترین شانسهای او

بر پایه‌ی هجوم مشابه آن قرار دارد. اما این بار پیاده‌ی وزیر سیاه دفاع شده است و بنابراین بهتر آن است که حمله به آن به جای سوار به وسیله‌ی یک پیاده صورت بگیرد. به همین جهت است که ما به بازی 2.c4 که از نقطه نظر تئوری حرکتی اساسی تلقی می‌شود توجه پیدا می‌کنیم. تفاوت عمده‌ی آن با گشایشهای باز در آن است که در بیشتر آغاز بازیهای بسته ساختار پیاده‌های مرکزی، تا مدتی به حال خود باقی می‌ماند و گسترش سوارها کند انجام می‌گیرد. ضمناً مانورهای تدارکاتی گوناگون، اهمیت زیادی کسب می‌کند و بازی عموماً به وضع پیچیده و بغرنج منتهی می‌شود.

بنا به قراردادی که از قرن نوزدهم میلادی اعتبار یافته است کلیه‌ی بازیهای که سفید پیاده‌ی شاه را دو خانه به پیش نراند گشایش بسته نامیده می‌شود.

اگر سفید از اجرای 1.e4 چشم‌پوشد می‌تواند بازی را با انتخاب یکی از چهار حرکت زیر آغاز کند:

1.d4 شروع بازیهای پیاده‌ی وزیر

1.f3 شروع بازی رتی

1.c4 شروع بازی انگلیسی

1.f4 شروع بازی پرد

آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر

زود در صدد اجرای حرکات c5 یا e5 برمی‌آید. توضیح آنکه این پیاده‌ها ممکن است بسیاری اوقات به علل تاکتیکی ابتدا یک خانه جابه‌جا شود.

در آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر پس از حرکت اول سفید، بسته به آنکه سیاه 1...d5 یا 1...e5 بازی کند و یا به پاسخ دیگری دست بزند دو مبحث کلی پدید می‌آید که مبحث اول در همین بخش بیان می‌شود و آن دیگر نظر به اهمیت خاصی که دارد در بخشی جداگانه آورده می‌شود.

1.d4

d5

سیاه با این حرکت مانع می‌شود که سفید

چنان که در مقدمه‌ی این بخش گفته شد این حرکت به قدر حرکت 1.e2-e4 قدرت دارد. به این ترتیب سیاه نمی‌تواند پیاده‌ی شاه را دو خانه به پیش براند و به علاوه ناگزیر است از خانه‌های مرکزی و در وهله‌ی اول از خانه‌ی e4 دفاع کند تا حریف نتواند آنجا را توسط دو پیاده‌ی خود به اشغال درآورد. سیاه باید از یک طرف مانع بسته شدن راه فیل وزیر خود بشود و از طرف دیگر بر پیاده‌ی d4 بتازد. به همین جهت است که دیر یا

به وسیله‌ی حفظ یک پیاده در خانه‌ی d5 خواه با 2...e6 که به دفاع ارتدوکس و نظایر آن مشهور است و خواه با 2...c6 که به دفاع اسلاو معروف می‌باشد.

۳. اجرای حمله‌ی متقابل با 2...e5 به نام گامبی متقابل آلبین یا 2...c6 و یا 2...f5

۴. سیاه با اجرای حرکت 2...f6 یا 2...g6 به سفید مجال می‌دهد مرکز را نیرومند و استوار کند به امید آنکه بعداً آن را مورد تعرض قرار دهد و به آن آسیب برساند.

در کلیه‌ی حالات سیاه باید بکوشد به وسیله‌ی c5 (که بسیار متداول است) یا e5 خود را آزاد سازد.

امروزه در مسابقات جدی شطرنج از میان انواع آغاز بازیها دو شروع بازی اسپانیایی و گامبی وزیر بیش از همه بازی می‌شود. این گامبی فی‌الواقع گامبی کاذبی بیش نیست چون سفید پیاده‌ای را قربانی نمی‌کند.

گامبی وزیر پذیرفته شده

2. ... dxc4

سیاه با گرفتن این پیاده به وضع مخاطره‌آمیزی دچار نمی‌شود هرچند از یک پیاده‌ی مرکزی محروم می‌گردد و مسلماً ایده‌ی اولیه سفید هم تحریک حریف به انجام دادن این کار و واگذاری مرکز است و بنا به قاعده، به محض ترک مرکز، سفید بازی آزادتری پیدا می‌کند و این آزادی عمل به منزله‌ی امتیازی تلقی

مرکز را با دو پیاده‌ی مرکزی (2.e4) اشغال کند و چنان که بعدها خواهیم دید برای نظارت بر خانه‌ی e4 وسایل دیگری مانند f6 یا f5 در اختیار دارد.

گامبی وزیر

1.d4

d5

2.c4

این بازی حرکت بنیادی گامبی وزیر است که به حق از هر حرکت خوب دیگر قوی‌تر است.



قدرت بازی سفید در تهدید سریع 3.c4xd5 است که اگر حریف 3...dxc4 بازی کند بعد از 4...c3 و سپس 5.e4 بلندپروازیهای استراتژیک خود را عملی می‌کند. سیاه برای رد 3.cxd5، چهار حرکت دفاعی شایان بازی در اختیار دارد که از چهار نوع ایده‌ی تدافعی زیر الهام می‌گیرد:

۱. تسویه‌ی مرکز یکی با 2...dxc4 که گامبی وزیر پذیرفته شده نام دارد و دیگر با 2...c5
۲. نگاهداری یک خانه‌ی مستحکم در مرکز

ظاهر شود از این قرار:

1.d4

d5

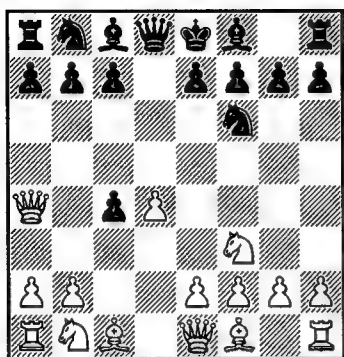
2. ♘f3

♘f6

3.c4

d:c4

4. ♔a4+



۱۶۲

1) 4. ...

♔d7

5. ♔xc4

♔c6

6. ♘a3

♔xc4

7. ♘xc4

برتری سفید ناچیز و کم‌اهمیت است.

2) 4. ...

♘d7

5. ♘c3

e6

6.g3

بازی 6.e4 نیز درخور توجه است. سفید با

اجرای حرکت متن به روش کاتالان در گامبی وزیر یا می‌گذارد.

6. ...

a6!

7. ♕g2

♖b8

بازی 7...b5? خوب نیست زیرا با پاسخ

8. ♘xb5 مواجه می‌شود. اما اکنون تهدید سیاه

آن است که پیروزمندانه b5 بازی کند و از

می‌شود. از پایان جنگ جهانی دوم به بعد سیاه این گامبی سفید را پذیرفته و زیبایی نیز ندیده است.

غرض سیاه از قبول گامبی حفظ پیاده و رسیدن به برتری کمی نیست بلکه ایجاد یک ساختمان بازی بسیار دقیق و استوار را در نظر دارد.

3. ♔a4+ (الف)

سفید بلافاصله پیاده را پس می‌گیرد. عیب این حرکت آن است که به سیاه امکان می‌دهد به تعویض وزیرها موفق بشود.

3. ...

♔d7

پس از 3...♘bd7 سفید عجله‌ای برای پس گرفتن پیاده نشان نمی‌دهد. بلکه می‌تواند با 4. ♘f3 سپس 5. ♘c3 و تدارک پیشروی e4 کارگسترش قوا را دنبال کند.

4. ♔xc4

♔c6

از آنجا که وزیر سفید از فیل c1 دفاع می‌کند قادر نیست از معاوضه سربچی نماید.

5.e3

e6

6. ♘c3

♔xc4

7. ♕xc4

a6

این بازی از اجرای حرکت ♘b5 جلوگیری می‌کند.

سفید به برتری دست یافته است اما چون نیروهای دو هماورد در صحنه‌ی نبرد کاهش پیدا کرده است این برتری برای رسیدن به پیروزی کافی نخواهد بود.

راه بالا ممکن است به صورت دیگری نیز

کیش وزیر از خانه‌ی a4 اگرچه سیاه را به اتخاذ روشی دقیق وا می‌دارد اما کوچک‌ترین امتیازی به سفید نمی‌بخشد.

8. ♔×c4

b5

9. ♔d3

مناسب‌ترین خانه برای عقب‌نشینی وزیر

همین جاست.

9. ...

♙b7

10. o-o

c5

تساوی برقرار است.

3. e3 (ب)

هرچند سفید با این بازی امکان پیدا می‌کند به آسانی پیاده‌ی فداشده را پس بگیرد اما قوی‌ترین حرکت را انجام نداده است.

1) 3. ...

b5?

3) 4. ...

♙d7

این ایده حفظ پیاده که برای نوآموزان خیلی گرانبهاست خطای محض است.

این حرکت نیز دفاع خوبی به شمار می‌رود.

5. ♔×c4

e6

4. a4!

6. ♘c3

خط زنجیر پیاده‌ها را بی‌درنگ درهم می‌ریزد.

بازی 6. ♔c2 نیز می‌تواند موردنظر قرار گیرد زیرا به وزیر میدان عمل وسیع‌تری می‌بخشد.

4. ...

c6

6. ...

♙a6!

5. a×b5

c×b5

6. ♔f3

این بازی هم پیشروی c5 را تدارک می‌بیند و هم اجرای حرکت ♘b4 را در نظر دارد و همین احتمال دوم است که سفید را ناگزیر می‌سازد خانه‌ی c1 را از فیل تخلیه کرده آن را با رخ خود اشغال کند.

تنها این حرکت تاکتیکی ♔f3 نیست که موجب برتری می‌شود. فرض کنیم اسب شاه سفید در خانه‌ی f3 و اسب شاه سیاه در خانه‌ی f6 باشد در آن حال وزیر سفید به خانه‌ی f3 دسترسی ندارد اما سفید با ♙b3 زنجیر زنگ‌خورده‌ی پیاده‌های سیاه را به هم می‌ریزد. توضیح آنکه در برابر حرکت c×b3 سفید ♙b5+ بازی می‌کند.

7. ♙g5

c5

8. e3

c×d4

9. e×d4

9. ♘d4 ♙c8 الخ

2) 3. ...

e5!

9. ...

♘c7

این حرکت باعث آزادی بازی سیاه می‌شود.

به این ترتیب اسب می‌تواند پست مناسب و شایسته‌ی d5 را به تصرف درآورد و راه را بر پیاده‌ی منفرد d4 سد کند.

4. ♙×c4

4. d×e5 ♔d1+ 5. ♔d1 ♙e6 الخ

4. ...

e×d4

از آنچه در بالا گذشت چنین برمی‌آید که

برتری با سیاه است.

5.exd4

2) 4. ... ♖b4+

5. ♘f3 ♖b4+ 6. ♘f1 ♘c6!=

5. ♘d2

5. ... ♖b4+

5. ♘c3 exd4 6. ♖x d4 ♖x d4

6. ♘c3 ♘c6

7. ♘d4 ♖xc3+ الخ

7. ♘e2 ♘f6

آرایش پیاده‌های سفید در جناح وزیر به هم

8.d5 ♖xc3+

ریخته است.

9. ♘xc3 ♘e5

5. ... ♖xd2+

10.o-o o-o

6. ♘d2 exd4

وضع طرفین یکسان است.

7. ♖xc4 ♘c6

روشن است که اگر سیاه 10... ♘xc4 بازی

8.o-o ♘f6

کند سفید با 11. ♖e2+ اسب حریف را

9.e5 ♘g4

می‌گیرد.

10.h3 ♘h6

سفید در ازای کمبود پیاده جبران کافی در

ج) 3.e4 e5!

اختیار ندارد.

4. ♘f3

د) 3. ♘f3!

سفید برای پس گرفتن پیاده فرصت کافی

دارد بنابراین اول از بازی e5 سیاه جلوگیری

می‌کند.

3. ♘c3 c5 4.d5 e6 5.e4 exd5

6. ♘d5 ♘f6 7. ♖xc4 ♖e7

8. ♖f4 ♘d5 9. ♖xd5 o-o

10. ♘e2 ♖b6=

3. ... ♘f6

«در آغاز بازیهای بسته به ویژه گامبی

وزیر، دو هم‌اورد به سرعت قلعه را تدارک

می‌بینند.»

4.e3 e6

حرکت 4...b5 جایز نیست زیرا:

4.dxe5 ♖xd1+ 5. ♘xd1 ♘c6

6. ♘f3 (6.f4 f6!=) 6... ♖e6

با شانسهای خوب برای سیاه.

1) 4. ... exd4

5. ♖x d4

5. ♖xc4 ♖b4+ 6. ♘bd2 ♘c6

7.o-o ♖f6 8.e5 ♖g6 9.a3 ♖e7

10. ♖e1 ♖e6 11. ♖xe6 ♖xe6

12. ♘b3±

5. ... ♖xd4

6. ♘d4 ♖c5

7. ♘b5 ♘a6

8. ♖f4 ♖e6

9. ♘xc7+ ♘xc7

10. ♖xc7 ♘f6

سفید با پیاده، پیاده‌ی حریف را می‌زند زیرا بدون وجود پیاده در مرکز آمیدی به کسب برتری از مرحله‌ی گشایش نمی‌تواند داشته باشد. پیاده‌ی منفرد d4 به آسانی با c1 دفاع می‌شود.

7. ... e7

8. e2

یک حرکت نمونه‌وار (typique)، سفید خانه‌ی d1 را برای رخ آزاد می‌کند تا دفاع پیاده‌ی d4 تأمین شود. بعد از c3 8. بازی به دفاع کاروکان کشیده می‌شود.

8. ... 0-0

9. c3 c6

هدف آتی اسب سیاه رسیدن به قرارگاه d5 از راه خانه‌ی b4 است.

گاهی ممکن است این اسب از راه d7 سپس b6 به خانه‌ی d5 برسد از این قرار:

9. ... d7 10. d1 b6 11. b3 bd5 12. g5 a5 13. ac1 d8

اینک نقشه‌ی سیاه آن است که بنابه روش اشتاینیتز d7 14... و بعد ac8 و سرانجام e8 بازی کند و فشار سختی بر پیاده‌ی d4 وارد آورد اما سفید با حرکت e5 14. از این کار جلوگیری می‌کند. حالا اگر سیاه باز هم نقشه‌ی خود را دنبال کند به طریق زیر یک پیاده از دست می‌دهد.

14. ... d7? 15. x d5 x d5

16. x e7 x e7 17. f3

وزیر سفید به پیاده‌ی f7 و b7 حمله‌ور شده

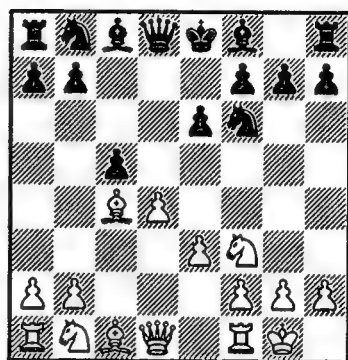
5. a4 c6 6. axb5 cxb5 7. b3 \pm

5. x c4 c5

حرکتی است که اهمیت اساسی دارد.

سیاه پیش از ادامه‌ی گسترش نیروها حالتی آمیخته به کشمکش را در مرکز ایجاد می‌کند. به این ترتیب شانس آن را دارد که پیاده‌ی مرکزی سفید را با cxd4 منفرد بسازد و این به اصطلاح نقطه‌ی ضعف را مورد حمله قرار دهد.

6. 0-0



در اینجا سیاه دو نقشه‌ی استراتژیک مختلف در برابر خود مطرح می‌بیند. اول آنکه ضمن منفرد ساختن پیاده‌ی d4 به کار گسترش قوا ادامه دهد تا بعداً به پیاده‌ی مزبور حمله کند (روش اشتاینیتز) دوم آنکه با استقرار یک فیانکتوی پردامنه ابتکار عمل را در جناح وزیر به دست بگیرد (روش نوین).

روش اشتاینیتز:

6. ... cxd4

7. exd4

از اینجا سفید سه راه مناسب زیر را پیش رو

است و یکی از آن دو را می‌گیرد.

دارد:

1) 8.dxc5 ♖xc5
9.a3 b5
9. ...o-o! 10.b4 ♙d6 11. ♙b2
e5=

10. ♙a2 ♙b7
11.b4 ♙e7
12. ♙b2 o-o
13. ♙d2 ♙b6
14. ♙b3 ♙fd8
15. ♙ac1 ♙ac8
16. ♙c5

(الیسکاسز - موفانگ. ورشو ۱۹۳۵)

سفید بر صحنه‌ی نبرد مسلط است و پس از

♙b1 حالت تهاجمی پیدا می‌کند.

2) 8. ♙d1 b5
9. ♙b3!

همچنان از خانه‌ی d5 دیده‌بانی می‌کند. از

ادامه‌ی 9.dxc5 ♙c7 توقع و انتظاری نباید داشت.

9. ... c4

حرکت بالا معاوضه‌ی فیل شاه سفید را ناگزیر

می‌سازد.

10. ♙c2 ♙b4
11. ♙c3 ♙xc2
12. ♙xc2 ♙b7
13.d5!

(شکل ۱۶۵)

13.e4 b4 14.e5 bxc3 15.exf6 gxf6

10. ♙d1 a6
11. ♙g5 ♙b4
12. ♙e5 ♙bd5
13. ♙c1 ♙e8
14. ♙d3 h6
15. ♙h4 ♙d7
♙b1

وضع دو طرف برابر است.

روش نوین:

6. ... a6

این بازی راه اصلی است و زیاد بازی می‌شود.

7. ♙e2

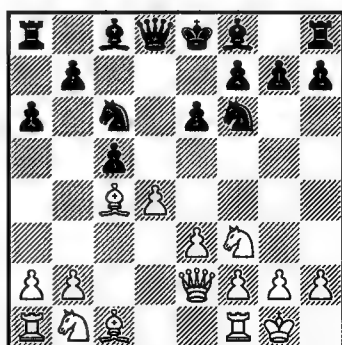
7.a4 ♙c6 8. ♙e2 cxd4! 9. ♙d1
d3! 10. ♙xd3 ♙c7 11.e4 ♙g4!=

تفسیر راه بالا از پاخن است.

I

7. ... ♙c6

حرکتی طبیعی است.



۱۶۴

وزیر را یا با:

الخ a5 ، a6 ، b4

شروع کند و یا اسب d7 را از راه c5 در

خانه‌ی d3 مستقر سازد.

در بازی متن سیاه در حرکت دوازدهم

به جای b7 می‌تواند d5... 12 را اجرا

کند در آن صورت بازی چنین دنبال می‌شود:

13. e4 b4 14. e2 d3

15. e3 b7+

(کرس - ایوه سال ۱۹۳۹)

در نتیجه می‌توانیم بگوییم که راههای بالا

برای سیاه بازی کردنی است.

3) 8. c3!

این حرکت موجب اجتناب از معاوضه‌ی فیل

سفید می‌شود.

8. ... b5

8. ... cxd4 9. f3

9. b3 c4

9. ... b7 10. d1 b6 11. d5

exd5 12. dxd5 dxd5 13. dxd5

e7 14. b3 o-o 15. b2

ad8!=

10. c2 b7

11. a4 b4

12. e4 a5

13. xf6+ gxf6!

14. e4 c7

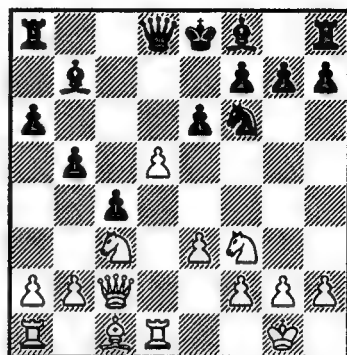
15. e3 d6

16. ac1 g8

16. a4+ d7 17. xc4 c8

18. e2 g8+

(سابو - ایوه، کرونینگن، سال ۱۹۴۶)



۱۶۵

13. ... c7!

این حرکت را الخین توصیه کرده است. بازی

13...exd5? به دلیل زیر درست نیست:

14. e4! e7 15. e5 d7 16. dxd5

o-o 17. f5

سفید برتری قاطع دارد.

14. e4 e5

15. g5 d7

سیاه دارای وضع محکمی است و در جناح

وزیر شانسهای واقعی تحت اختیار دارد.

16. ac1 d6

17. e2 o-o

18. g3

و حالا به جای 18.f6 که قلعه‌ی سیاه را

ضعیف می‌سازد سیاه باید 18. ac8 بازی

کند و اگر سفید حرکت 19. f5 را انجام دهد

آنگاه با 19... f-e8 به آن جواب بدهد.

از این پس سیاه می‌تواند عملیات در جناح

10.a4 b4 11. ♘bd2 ♔c7 12. ♘c4
♙e7=

10. ... ♙e7

11.e4 cxd4!

11. ...b4? 12.e5 bxc3 13.exf6 ♘xf6
14. ♙a4+ ♙f8 15.dxc5 ♔c7
16. ♘e5 ♙xc5 17.bxc3

برتری سفید آشکار است.

12. ♘xd4 ♔c7

13. ♙g5 b4

14. ♘a4 ♙e5

این بازی در مسابقات قهرمانی شوروی سال
۱۹۵۰ میان اسمیسلف و کرس انجام شده و
شانس طرفین برابر است.

در پایان این مبحث راهی به خوانندگان
عرضه می‌شود که سیاه پیش از آنکه مسیر خروج
فیل وزیر بسته شود به گسترش آن اقدام می‌کند.

1.d4 d5

2.c4 dxc4

3. ♘f3 ♘f6

4.e3 ♙g4

این روش که آخرین آن را به کار بسته است
امروزه نیز بعضاً بازی می‌شود.

5. ♙xc4

5.h3 ♙h5 6.g4 ♙g6 7. ♘e5
♙e4! 8.f3 ♙xb1 9. ♔xb1 e6
10. ♙xc4 ♘bd7 11. ♙d2 ♙d6

5. ... e6

(شکل ۱۶۶)

17. ♔d1 f5

وضع دو طرف یکسان است.

II

7. ... b5

1) 8. ♙d3 cxd4

8. ... ♘c6 9.a4 bxa4 10. ♙c2 ♘b4

11. ♙xa4+ ♙d7 12. ♘c3 cxd4

13. ♘xd4 ♙xa4=

9.exd4 ♘c6

10. ♘c3 ♘b4

11. ♙b1 ♙b7

12. ♘e5 ♙b6

اگر سیاه پیاده‌ی d4 را بزند اشتباه بزرگی
مرتکب شده است زیرا با پاسخ شایسته‌ی
♘xb5! حریف روبه‌رو می‌شود.

13.a4 bxa4

14. ♙d1 ♙e7

15. ♙xa4+ ♘c6

16. ♙e3 ♙b4

وزیر سیاه ضمن فرار از برابر حمله‌ی پنهانی
فیل حریف به قصد معاوضه که به نفع سیاه است
به وزیر سفید می‌نشیند.

17. ♙c2 ♔c8

این بازی در سال ۱۹۵۰ میان گلو و
آلاتورتسف انجام گرفته و طرفین به وضع برابر
رسیده‌اند.

2) 8. ♙b3 ♙b7

9. ♔d1 ♘bd7

10. ♘c3

7.gxf3

c5

همچنین می‌توان ابتدا 7...bd7 بازی کرد و بعد از 8.♔xb7 آنگاه حرکت 8...c5 را انجام داد.

8.♔xb7

bd7

9.dxc5

سفید برای جلوگیری از برهم ریختن وضعیت پیاده‌های مرکزی خود تعویض بالا را انجام می‌دهد. اما این کار به گسترش سوارهای سیاه کمک می‌کند.

9. ...

♙xc5

10.f4

o-o

11.♔g2

سفید وزیر را به موقع از موضع نامناسبش نقل مکان می‌دهد و جناح شاه را تقویت می‌کند.

11. ...

♖c8

12.b3

♘b6

13.o-o

♘xc4

14.bxc4

وضع خوب بازی سیاه کمبود پیاده را جبران می‌سازد. (اسپاسکی - گیورکی نیدزه سال ۱۹۶۵).

گامبی وزیر پذیرفته شده

هوبنر - نیکولیچ

سال ۱۹۸۹

1.d4

d5

2.c4

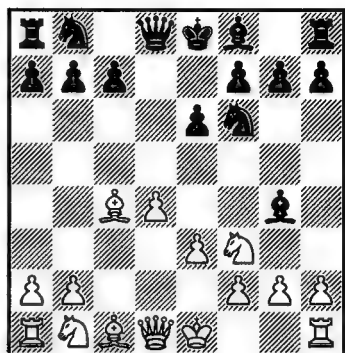
dxc4

3.e4

e5

3. ...c5 4.d5 e6 5.♘c3 exd5

شکل ۱۶۶ وضعیت بنیادی راه مورد بحث را نشان می‌دهد. در اینجا سفید می‌تواند به دو شیوه‌ی کاملاً متفاوت بازی را دنبال کند:



۱۶۶

1) 6.h3

♙h5

7.♘c3

a6

8.o-o

♘c6

9.b3

♙d6

10.♙b2

o-o

11.♙e2

♖e8

12.♖c1

♔e7

شانسهای طرفین برابر است (برونشتین -

استین، سال ۱۹۶۳)

2) 6.♔b3

این یک تصمیم ماجراجویانه است. سفید با اجرای حرکت فوق یک زمان با ارزش را از دست می‌دهد و در راهی قدم می‌گذارد که یک پیاده می‌گیرد و دو فیل برایش باقی می‌ماند. اما این امتیازها گمراه‌کننده است و ضمناً معاوضه در خانه‌ی f3 موجب تضعیف جدی جناح شاه سفید می‌شود.

6. ...

♙xf3

16. ♖e2

♜c6

6. ♜x d5 ♜e7 7. ♙x c4 ♜x d5

در مسابقه‌ی جام جهانی ریکیاویک سال ۱۹۸۸ بازی بین بلیافسکی و تال چنین ادامه پیدا کرده است:

16. ... ♙c4? 17. ♙x c4 ♜x c4

18. ♚c1 ♜x e5 19. ♚x c7 ♜d5

20. ♚x b7

و سفید به برتری کمی خود تحقق بخشیده است. اما در بازی فوق تال بایستی این چنین بازی کرده باشد:

16. ... ♚a d8 17. f4 ♙c4 18. ♙f2

(18. ♙x c4 ♜x c4 19. ♚c1 ♜e3

20. ♚e1 ♜d5) 18... ♙d5!

تساوی وضع برقرار است.

17. ♜x c6

♙x c6

18. ♜a5

♙a4

19. ♜x b7

♙x a2

20. ♜c5

♙c4

21. ♙e3

♚fe8

22. b3

♙b5

23. f4

♚ad8

24. ♚x d8?!

بازیکنی که می‌خواهد در یک وضع متعادل به هر قیمت که شده است پیروز شود یقیناً خطر حمله‌ی متقابل حریف و احتمال شکست را پذیرا می‌گردد.

در اینجا سفید یک اصل مهم استراتژیک را نادیده می‌گیرد. تنها ستون باز را ترک می‌کند و همه چیز را بر سر حمله‌ای گرو می‌گذارد که به خوبی تدارک و تقویت نشده است. او بایستی

با اندک برتری سفید.

4. ♜f3

e x d4

5. ♙x c4

♙b4+

6. ♜bd2

♜c6

7. o-o

♜f6

8. e5

♜d5

9. ♜b3

حرکت 9.a3 نیز در خور توجه است. مثال:

1) 9.a3 ♙x d2 10. ♙x d2 o-o

11. ♙g5 ♜de7 12. b4

2) 9.a3 ♙e7 10. ♙b3 ♜a5

11. ♙a4+ ♜c6 12. ♜x d4 ♜b6

13. ♜x c6 ♜x a4 14. ♜x d8 ♙x d8

15. ♜e4

که در هر دو حالت سفید مختصر برتری دارد.

9. ...

♜b6

10. ♙g5

♙e7

حرکت 10...f6? خطای محض است. زیرا:

11. e x f6 g x f6 (11... ♜x c4 12. f x g7)

12. ♙e2+

با برتری قاطع سفید.

11. ♙x e7

♜x e7

12. ♙d3

♙f5

13. ♜f x d4

♙x d3

14. ♙x d3

o-o

15. ♚ad1

♙d5

24.g3 بازی می‌کرد.

1.d4

d5

2.c4

e6

24. ...

♖×d8

25.h3

a5

26. ♖ c1

♞d5

27. ♕e4

♕b4

28. ♖ c4

♞d2

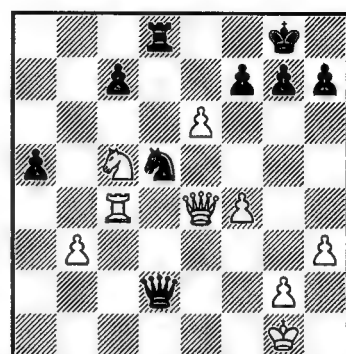
29.e6??

۱۶۸



عیب این روش آن است که فیل وزیر سیاه را از قطر خروجی‌اش محروم می‌سازد. در این آغاز بازی مشکل سیاه آن است که به گسترش رضایت‌بخش این فیل موفق بشود. سیاه باید طرح مشخصی را انتخاب کند که فیل وزیر را وارد میدان عمل سازد، ضمناً بتواند پیاده‌ی c را به خانه‌ی c5 و یا پیاده‌ی e را به خانه‌ی e5 برساند. در حالت دوم قبل از پیشروی پیاده‌ی شاه باید با c7-c6 از پیاده‌ی d5 دفاع کند. در صورتی که سیاه به روش صحیح و دقیق بازی کند همیشه به گسترش فیل وزیر موفق می‌گردد. این فیل ممکن است روی قطر c8-h3 یا قطر بزرگ a8-h1 مستقر شود. هرگاه سیاه در امر گسترش فیل وزیر خود در خانه‌ای فعال و مناسب موفق نشود به حل مسئله‌ی گشایش بازی موفق نشده است.

سیاه فیل وزیر را در قطر c8-h3



۱۶۷

سفید به هیچ چیز شک نمی‌برد. لازم بود 29. ♕d4 بازی می‌کرد و تساوی را نگاه می‌داشت.

29. ...

♞e3!

30.e7?!

30.e×f7+ ♕×f7 31. ♕e6+ ♕f8

30. ...

♕e1+

31. ♕h2

♞g4+!!

پایان کار معلوم است.

32.h×g4 ♕h4+ 33. ♕g1 ♖d1+



و در حرکت بعد یک مات معمولی!

گامبی وزیر پذیرفته نشده
دفاع آر تدوکس

5. ...  e7

5. ...c6 6.cxd5! exd5


7.  c2


اگر سفید 6.  f3 بازی کند پاسخ سیاه
6...  a5 خواهد بود و بازی به راه کمبریج
اسپرینگ در خواهد آمد.

6.  f3 0-0

7.  c1

این حرکت می‌تواند در آینده موجب فعالیت
سفید بر ستون c بشود بعلاوه سفید امید مبهم
دارد که حریف پیاده‌ی c4 را بزند و در نتیجه
فیل شاه سفید فقط با یک حرکت به خانه‌ی c4
درآید.

حرکت متن از بازی 7.  c2 بهتر است.
مثال:

7.  c2 c5 8.cxd5 exd5 9.dxc5



 xc5 10.  e2  e6 11.o-o  e8

حالا آشکار می‌شود که وزیر سفید در موضع
خوبی گسترش نیافته است.

7. ... c6

این وضعیت متعارف دفاع ارتدوکس است.
سفید فشار خود را متوجه خانه‌ی d5 حریف
ساخته و سیاه به دفاع از آن پرداخته است.
سوارهای سفید آزادی عمل بیشتری دارند اما
مسئله‌ی گسترش فیل وزیر سیاه هنوز حل نشده
است. با این وصف تخریب مواضع مستحکم سیاه
آسان نیست و تلاش سفید برای دستیابی به
برتری مؤثر کار ساده‌ای نمی‌باشد.

7. ...c5 8.dxc5  a5 (8...dxc4 9.c6)

9.a3 dxc4 10.  xc4  xc5

گسترش می‌دهد.

(دفاع ارتدوکس - روش کاپابلانکا):

3.  c3

سفید با اجرای هر حرکت فشار بر پیاده‌ی
d5 را افزایش می‌دهد.



3. ...  f6

سیاه که در فکر پیش راندن پیاده‌ی شاه و
آزاد ساختن بازی خود است به سرعت قلعه‌ی
کوچک را مهیا می‌سازد و در عین حال دفاع از
پیاده‌ی d5 را تقویت می‌کند.

بازی متن حرکت بنیادی دفاعی است که
تاراش آن را "ارتدوکس" نامید و این نامگذاری که
به قصد استهزاء و تمسخر صورت گرفته است. به
هرحال امروزه در شمار اصطلاحات بین‌المللی
شطرنج در آمده است.

4.  g5

سفید همان ایده‌ی بالا را دنبال می‌کند.



سیاه قادر است با 4...  e7 و رفع آچمزی
از اسب شاه پاسخ بدهد و یا بدو 4...  bd7
بازی کند. در اینجا نظم و ترتیب حرکات اهمیت
ندارد..

4. ...  d7

این اسب نظارت بر دو خانه‌ی اساسی c5 و
e5 را بی‌درنگ آغاز می‌کند و در آینده پیشروی
پیاده‌ی c یا e را تدارک می‌بیند.

5.e3

سفید در دام معروف زیر نمی‌افتد:

5.cxd5 exd5 6.  xd5?  xd5!

7.  xd8  b4+

در اینجا سیاه یک سوار سود می‌برد

10. ♖×e7

♔×e7

11. o-o

♞×c3

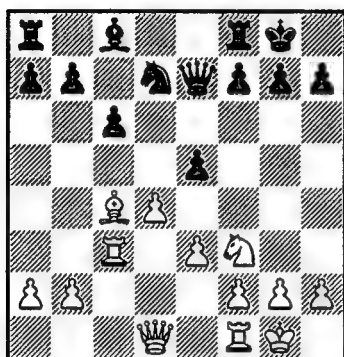
12. ♖×c3

سفید از آن جهت با پیاده پس نمی زند که ستون c را به روی رخ خود نبندد و اقدامات آینده بر این ستون عملی شود.

12. ...

e5!

نقشه‌ی استراتژیک سیاه سرانجام عملی شده و فیل وزیرش آزاد گشته است.



سفید از راههای گوناگون کوشیده است از وضع بالا که امروزه به صورت متعارف درآمده و زیاد بررسی شده است به خاطر سبقتی که در گسترش قوا دارد امتیازی به دست آورد. اما بدون شک جنبه‌ی تئوریک این سبقت بر واقعیت آن می چربد. زیرا سیاه همواره دفاع شایسته و رضایت بخش در اختیار دارد. در این مورد به ذکر دو مثال پرداخته می شود:

مثال اول

13. d×e5

این راه بازی روش روبینشتین نام دارد.

11. ♔e2±

8. ♖d3

سفید تلف شدن یک زمان را ترجیح می دهد چون اگر 8. c×d5 بازی کند قطر c8-h3 به روی فیل زندانی حریف باز می شود.

8. ...

d×c4

9. ♖×c4

به این ترتیب این فیل دوبار بازی شده است اما باید به یاد داشته باشیم که هدف استراتژیک سیاه باز کردن قطر c8-h3 است و سفید در هر حرکت باید این نکته را به حساب بیاورد.

9. ...

♞d5!

حرکت بنیادی روشی است که به کاپابلانکا منسوب است اما مدت ها قبل از وی بازی شده و مبتنی بر اصل قدیمی اشتاینیتز است که می گوید:

«معاوضه‌ی دسته جمعی سوارهای سبک هر وضع درهم فشرده را آزادی می بخشد.»

فیل g5 برای عقب نشینی خانه‌ی مناسبی ندارد و چون با دو زور مورد حمله قرار گرفته است باید معاوضه را بپذیرد.

پس از 10. ♖f4 و 10. ♞×f4 پیاده های سفید به صورت دوپشته در می آید و دو فیل برای حریف باقی می ماند. اگر سیاه:

9. ...h6 10. ♖h4 ♞d5

بازی کند به خطای بزرگی دست زده است. زیرا در آن حال حریف حرکت 11. ♖g3! را انجام می دهد و خانه‌ی e5 زیر نظر می گیرد.

از 20. ♖d3 جلوگیری می‌کند.

20.e4! ♙g6

20. ... ♙x e4 21. ♖e3 f5 22. ♙c4+

23. ♙f7 سپس

21. ♖d3

تهدید خطرناک 22. ♖d8+ را در بر دارد.

21. ... ♖e8

22. ♖d8 f6

23. ♙c4+ ♔h8

روشن است که اگر سیاه 13... ♙f7 بازی

کند پس از 24. ♖x e8+ مات می‌شود.

24. ♙e6!

این حرکت یک ضربه‌ی نهایی می‌باشد. سیاه

در برابر تهدید 25. ♙d7 بی‌دفاع است.

2) 15. ... ♙e4

16. ♙e2!

از ادامه‌ی قدیمی 16. ♙b3 نیرومندتر

است. حرکت بالا با تهدید 17.f5 همراه است و

اگر سیاه 17... ♙x f5 بازی کند بعد از

18. ♙d3 یک سوار از دست می‌دهد.

16. ... ♙f5

17. ♙d3 ♙d5

17. ... ♙e6? 18.e4 ♙g4 19. ♙f2

الخ

حالا فیل سیاه به خطر افتاده است.

18.e4 ♙d4+

19. ♙f2

از حرکت 19. ♙h1 بهتر است.

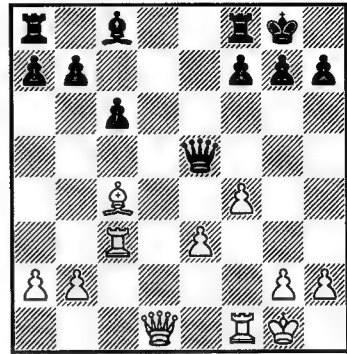
19. ... ♙x f2+

20. ♖x f2 ♙d7

13. ... ♙x e5

14. ♙x e5 ♙x e5

15.f4



۱۷.

1) 15. ... ♙e7

این حرکت ضعیف است و به سفید برتری

می‌دهد.

16.f5 ♖d8

16. ... ♙d7 17.f6! الخ

17.f6!

17. ... ♙x f6 18. ♙b3

17. ... ♙g f6 18. ♙h5

به دنبال حرکت متن به پایان یک بازی

هنری می‌رسیم که منسوب به استاد اشتاینیتز

است.

17. ... ♖x d1

18.fx e7 ♖x f1+

19. ♙x f1!

حرکت 19. ♙x f1 درست نیست زیرا سیاه

با 19... ♙e6 جواب می‌دهد و سفید به علت

تهدید 19... ♙x c4 نمی‌تواند ♖d3 بازی کند.

19. ... ♙f5

14. e×d4

♟b6!

21. ♖d2

♞ad8

ادامه‌ی زیر ضعیف به نظر می‌رسد.

22. ♙b1

♞c8

14. ... ♟f6 15. ♞e1 ♔d6 16. ♟g5

23. ♞d3

الخ

سفید برتری آشکار دارد.

15. ♞e1

♞f6

3) 15. ...

♞f6

16. ♙b3

♞f5

16.f5!

17. ♞e2

♞ad8

این حرکت از 16.e4 که ادامه‌ی آن به شرح

سیاه بازی امیدبخشی دارد.

زیر است قوی‌تر می‌باشد.

11. ♟e4: روش الخین:

ایده این روش که در اصل به توسط الخین

بازی شده است دوری از هرگونه معاوضه است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♟c3 ♟f6

4. ♙g5 ♙e7 5.e3 ♟bd7 6. ♟f3

o-o 7. ♞c1 c6 8. ♙d3 d×c4

9. ♙×c4 ♟d5 10. ♙e7 (10. ♟e4

f6! 11. ♙f4 ♟b6+) ♞×e7

11. ♟e4

16.e4 ♙e6! (16...b5? 17.e5! ♞e7

18. ♙d3 ♙b7 19. ♞h5! g6

20. ♞h6 b4 21.f5! ♞f-e8 22.f×g6

h×g6 23. ♞×f7!! ♞×f7 24. ♙c4

♞×c4

24. ... ♞e6 25. ♞h3! -25. ♞×g6+

♞f8 26. ♞f3+ ♞e7 27. ♞d6+

17.e5 ♞e7 18. ♙×e6 f×e6!

بازی به سمت وضعیت مساوی رفته است.

16. ...

b5

17.g4 بازی 16... ♙f5

نادرست است. همچنین حرکت 16... ♞d8 به

دلیل زیر ضعیف است.

17. ♞d3! ♙×f5? 18. ♞×f5! الخ

17. ♙d3

b4

18. ♞c2

♞d8

19. ♞e2

a5

20. ♞fc1

♙×f5

وضع دو هم‌اورد یکسان است.

11. ...

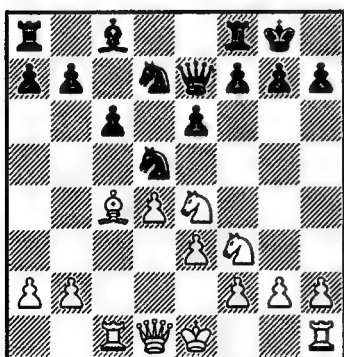
♟5f6

مثال دوم

نظارت بر خانه‌ی e5 را حفظ می‌کند.

13. ♞c2

e×d4



12. ♖g3 ♔b4+

این حرکت که توسط کاپابلانکا در مسابقه‌ی دوجانبه با الخین در سال ۱۹۲۷ انجام شده است بهترین بازی نیست.

13. ♔d2 ♔xd2+

14. ♕xd2 ♖d8

15. ♖he1 b6

16. e4 ♕b7

17. e5

وضع سفید بر حریف مزیت دارد.

برای سیاه ادامه‌ی صحیح چنین است:

12. ... e5!

13. o-o exd4

در بازی میان اسمیسلف و رابار که در سال ۱۹۵۲ در شهر هلسینکی انجام یافته است سیاه حرکت ضعیف 13...g6? را بازی کرده و پس از ادامه‌ی زیر به سرعت شکست خورده است.

14. ♕b3 exd4 15. ♔xd4 ♖b6

16. ♔h4 الخ

14. ♖f5 ♔d8

15. ♖3xd4 ♖e5

16. ♕b3 ♕xf5

17. ♖xf5 g6!

وضع طرفین برابر است.

در بازی میان الخین و لاسکر که در سال ۱۹۳۴ در شهر زوریخ صورت گرفته است سیاه با اجرای حرکت 17...♔b6? به سفید امکان

داده است که به وضع برنده‌ای برسد از این قرار:

18. ♔d6 ♖ed7 19. ♖fd1 ♖fd8

20. ♔g3

سیاه فیل وزیر را در قطر بزرگ a8-h1 گسترش می‌دهد.

1. d4 d5

2. c4 e6

3. ♖c3 ♖f6

4. ♕g5 ♖bd7

5. e3 ♕e7

6. ♖f3 o-o

7. ♖c1 c6

8. ♔c2

سفید خروج فیل شاه را (که سیاه را به زدن پیاده‌ی c4 برمی‌انگیزد) باز هم به تأخیر می‌اندازد زیرا این کار به فیل شاه سفید امکان می‌دهد که فقط با صرف یک زمان و بدون توقف در d3 به خانه‌ی c4 برود. این راه بازی به روش دفع‌الوقت مشهور است.

8. ... ♖e8

خانه‌ی f8 را در اختیار اسب می‌گذارد و اسب از آن‌جا خانه‌ی h7 را دفاع می‌کند. ادامه‌ی زیر نیز رضایت‌بخش است:

8. ... ♖e4! 9. ♕xe7 ♔xe7

10. ♖xe4 dxe4 11. ♔xe4 ♔b4+

12. ♖d2 ♔xb2 13. ♖b1 (13. ♔b1

♔a3!) ♔a3 14. ♔c2 e5 15. ♕d3

cxd4 16. ♕xh7+ ♔h8 17. o-o

♔d6=

سیاه نباید زیاد حریص باشد یعنی در حرکت سیزدهم راه بالا نباید پیاده a2 را بگیرد چون در آن صورت سفید وضع تهاجمی نیرومندی پیدا

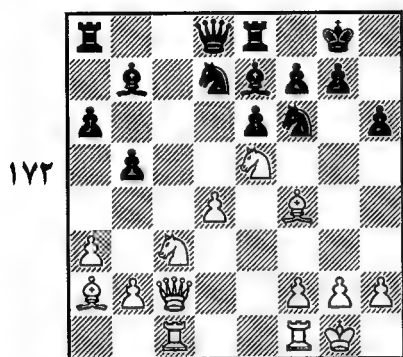
15. exd4

می‌کند:

پس از 15. ♖xd4 خانه‌های سیاه e5 و c5 در دسترس سوارهای سیاه قرار می‌گیرد. پیاده‌ی منفرد d4 به آسانی دفاع‌پذیر است.

15. ... ♙b7

16. ♗e5



۱۷۲

16. ... ♖c8?

می‌بایست با اجرای 16... ♖b6 از پیاده‌ی e6 دفاع می‌شد.

17. ♗xf7!! ♙xf7

18. ♗xe6+! ♙xe6

18. ... ♙f8 19. ♖g6 سفید می‌برد.

19. ♖g6!

ضربه‌ی کشنده‌ای که هرگونه راه بازگشت شاه سیاه را قطع می‌کند.

19. ... ♗f8

20. ♖fe1+ ♙d7

21. ♖f5+ ♙c6

22. ♗a4+ ♙c5

23. ♖xc5+#

2) 10. ♗h4 a6

13. ... ♙xa2 14. ♗d3 ♗f6

15. ♖h4 الخ

9. a3

مفهوم این حرکت بعداً آشکار می‌شود.

9. ...

h6

سیاه پیش از آنکه به گسترش ادامه دهد. مایل است بداند ♗g5 کدام قطر را انتخاب می‌کند.

1) 10. ♗f4

a6

اینهم یک حرکت انتظاری است. سیاه مادام که فیل f1 با ورود به خانه‌ی d3 یک زمان تلف نکرده است از زدن پیاده‌ی c4 امتناع می‌ورزد. حرکت متن ضروری می‌باشد.

11. ♗d3

سفید به جز حرکت بالا و یا زدن پیاده‌ی d5 که قطر c8-h3 را به روی فیل وزیر حریف باز می‌کند حرکت منطقی دیگری ندارد.

11. ...

dxc4

12. ♗xc4

b5

13. ♗a2

اکنون ایده حرکت نهم سفید آشکار می‌شود. فیل می‌تواند در خانه‌ی b1 بنشیند و هجوم بر خانه‌ی h7 را تقویت کند.

13. ...

c5!

اینک توضیح درباره‌ی حرکت دهم سیاه به دست می‌آید به این معنی که از پیاده‌ی b5 دفاع شده است. چنان که مشاهده می‌کنیم قطر a8-h1 به روی فیل c8 باز است.

14. o-o

cxd4

الخ

22. ... ♖xh4

23. ♖xc6 ♖xe5

24. ♖xd5 ♖d8 الخ

24.b4 ♖f6

بازی 24... ♖g5 نیز درست است.

25. ♖xd5 ♖e1+

سیاه در حرکت بعد ♖ae8 26... بازی می‌کند و برتری دارد.

دفاع کمبریج - اسپرینگ

1.d4 d5

2.c4 e6

3. ♘c3 ♘f6

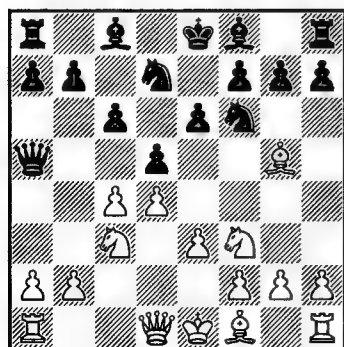
4. ♖g5 ♘d7

در وضعیت دفاع بالا این ترتیب حرکات اساس کار است.

5.e3 c6

6. ♘f3 ♖a5

۱۷۴



11. ♖d3 dxc4

12. ♖xc4 b5

13. ♖a2 c5!

14.o-o cxd4

15.exd4 ♖b7

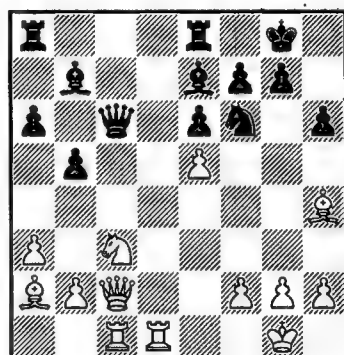
16. ♖fd1 ♔b6

17. ♘e5

و حالا به جای 17... ♘f8 روشی را که الخین مفسر این راه بازی توصیه کرده است به کار می‌بریم:

17. ... ♘xe5

18.dxe5 ♔c6!



۱۷۳

19.f3

تهدید مات را دفع می‌کند.

19. ... ♘g4

20. ♘d5!

چاره‌ی منحصر به فرد همین است.

20. ... exd5

21. ♔xc6 ♖xc6

22.fxg4

22. ♖xe7? ♘xe5 23. ♖d6 ♘c4

بدو! خاطرنشان می‌شود که برتری سفید در

ساده‌ترین حرکت است. سفید $g5$ را که

هدف وزیر $a5$... قرار گرفته است عوض می‌کند و در نتیجه به بازی آرام و بی‌دردسری وارد می‌شود. در مقابل، سیاه صاحب دو فیل است ولی از لحاظ وضعیت بازی برتری ندارد و شانس دو طرف یکسان است.

7. ... f6

8. $d3$ $b4$

این حرکت سیاه ادامه‌ی معمولی این راه بازی می‌باشد.

9. $c2$

اکنون اگر سیاه $dxc4$... بازی کند بعد از حرکت $10. \text{f6}$ ، $10. \text{f6}$ هجوم $d5$... نتیجه‌ای ندارد و چون پیاده‌ی $a2$ بی‌دفاع نیست سفید می‌تواند بی‌پروا این‌طور ادامه بدهد: $11. c1 o-o$ $12. o-o$ حالا اگر سیاه در خانه‌ی $c3$ به معاوضه دست بزند سفید با $e4$ در مرکز ابتکار عمل را به دست می‌گیرد. اما صلاح سیاه در آن است که بازی را با $c5$... ادامه بدهد. در آن حال پس از $10. \text{f6}$ طرفین به وضع برابر می‌رسند.

در راه بالا اگر سفید به جای $8. d3$ و به قصد جلوگیری از $b4$... حرکت $8. a3$ را انجام دهد سیاه به روش زیر تساوی را برقرار می‌سازد:

8. ... $dxc4$ 9. f6 $d6$

به طور خلاصه در راههای دفاعی مورد بحث اگر لازم باشد سیاه از هجوم به پیاده‌ی $c3$ چشم ببوشد در عوض به کمک پیشروی آزادی‌بخش

راههای تدافعی پیش گفته بر دو عامل متکی می‌باشد. یکی آچمزی اسب شاه سیاه با فیل وزیر سفید و دیگر دشواریهایی که بر سر راه گسترش فیل وزیر سیاه خودنمایی می‌کند. دفاع کمبریج - اسپرینگ در حقیقت تلاش سیاه را برای مقابله با عامل نخست یعنی آچمزی اسب شاه سیاه نشان می‌دهد. در اینجا سفید دیگر نمی‌تواند فیل وزیر را به خانه‌ی $d2$ برگرداند و به آچمزی ناشی از آخرین حرکت سیاه واکنش قاطع نشان بدهد.

هجوم سیاه جدی است و شاید به همین دلیل بوده است که اشتاینیتز فیل وزیر خود را غالباً در خانه‌ی $g5$ گسترش نمی‌داده است.

وزیر سیاه که در خانه‌ی $a5$ نشسته به طور غیرمستقیم $g5$ را هدف گرفته است. همچنین اسب $f6$ از آچمزی‌رهای یافته است و ورود به خانه‌ی $e4$ را در نظر دارد. این راه بازی در سال ۱۹۰۴ به توسط پیلسبوری نابغه‌ی شطرنج در «کمبریج - اسپرینگ»^(۱) معمول گشته است.

حال اگر سفید $17. d3$ بازی کند سیاه با ادامه‌ی زیر از لحاظ شمار نیروها برتری به دست می‌آورد:

7. ... $dxc4$ 8. f6 $c4?$ (8. f6)

الخ $e4$

در وضع حاضر این سفید است که باید به دفاع بپردازد. با این همه سفید برای دفع این حمله وسایل متعددی در اختیار دارد که به رعایت اختصار یکی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

7. f6

6.cxd5 exd5

7.e3 c5

در این راه بازی اجرای حرکت بالا یکی از هدفهای سیاه است.

8.♘d3 c4

9.♘c2 ♔a5

به نظر می‌رسد که وضع سفید در خطر است. اسب آچمز c3 با دو زور مورد حمله قرار گرفته است به علاوه سیاه می‌تواند با بازی ♜e4 فشار را زیاد کند.

10.o-o!

تنها حرکت ممکن همین است.

10. ... ♜xc3

11.bxc3 ♜xc3

12.♔b1!

تهدید سفید آن است که پیش از قلعه رفتن سیاه، با اجرای حرکت 13.e4 بازی را در مرکز باز کند.

12. ... o-o

13.e4! dx e4

حرکت 13... ♜xe4 درست نیست زیرا پس از پاسخ 14.♘e7! تهدید گرفتن وزیر حریف با 15.♘b4 آشکار می‌شود.

14.♘d2! ♔a3

15.♘b4 ♔a6

16.♘xf8

بازی سفید بهتر است (الخین ۱۹۲۷).

c5 دست‌کم به ایجاد وضع برابر با حریف موفق

می‌شود.

روش مانهاتان

1.d4 d5

2.c4 e6

3.♞c3 ♞f6

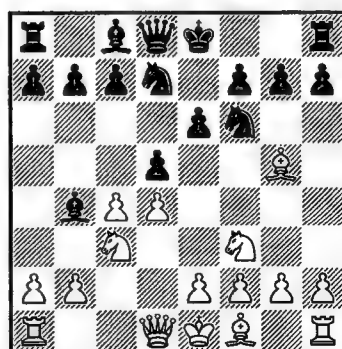
4.♘g5 ♞d7

5.♞f3

برحسب معمول این پس و پیش شدن حرکات امکانات سفید را کم و زیاد نمی‌کند. اما به خصوص در روش مورد بحث موقعیت تغییر می‌پذیرد.

5. ... ♘b4

روشن است که سیاه اجرای یک حمله‌ی متقابل را مورد نظر دارد.



حالا که اسب شاه سفید دیگر قادر نیست در خانه‌ی e2 مستقر شود سفید باید چاره‌ی دیگری پیدا کند.

روش معاوضه

g5 ♖ خطری ایجاد نخواهد کرد.

6.e3

حرکت 6. ♘x d5 اشتباه فاحش است زیرا پس از 6... ♘x d5 سفید در دامی که قبلاً نشان داده شده است سقوط می‌کند اما حالا که شاه، خانه‌ی e2 را تحت اختیار دارد پیاده‌ی d5 مورد تهدید قرار گرفته است.

6. ... c6

سفید برای انتخاب خانه‌ی گسترش اسب شاه هنوز فرصت دارد.

7. ♖ d3 e7

8. ♖ c2

سفید امکان انتخاب قلعه‌ی کوچک یا بزرگ را برای خود نگاه می‌دارد.

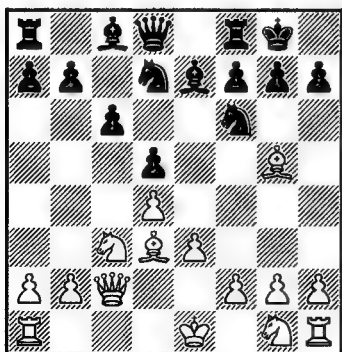
8. ... o-o

ادامه‌ی زیر نیز شایسته‌ی توجه است:

8. ... h6 9. ♖ h4 (9. ♖ f4 ♘ h5) o-o

10. ♘ f3 ♖ e8 11. o-o ♘ e4

12. ♖ x e7 ♖ x e7 =



۱۷۷

اکنون وقت آن است که سفید برای انتخاب خانه‌ی گسترش اسب شاه (e2 یا f3) تصمیم

سفید با معاوضه‌ی پیاده‌های وسط، مرکز خود را ثبات می‌دهد.

1.d4 d5

2.c4 e6

3. ♘ c3 ♘ f6

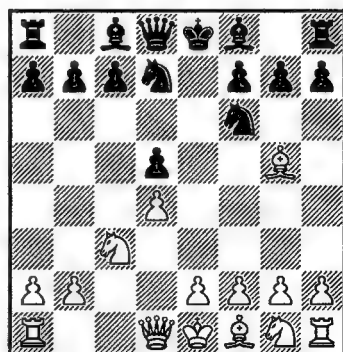
4. ♖ g5 ♘ bd7

5. c x d5

این بازی حرکت بنیادی روش بالاست و معمولاً باید پیش از اجرای c6 انجام شود تا سیاه ناچار با پیاده‌ی شاه آن را پس بزند.

در این راه بازی سفید دو طرح استراتژیک مشخص و متفاوت در اختیار دارد که یکی گسترش اسب شاه است در خانه‌ی e2، رفتن به قلعه‌ی بزرگ و بسیج قوا برای حمله در جناح شاه و دیگر استقرار همین اسب در خانه‌ی f3 و انتخاب قلعه‌ی کوچک به منظور هجوم به مواضع حریف در جناح وزیر.

5. ... e x d5



۱۷۶

اکنون که پیاده‌ی d5 سیاه عرض پنجم را اشغال کرده است سفید از پیچیدگی‌های راه پیلسبوری در امان است و حرکت ♖ a5 برای

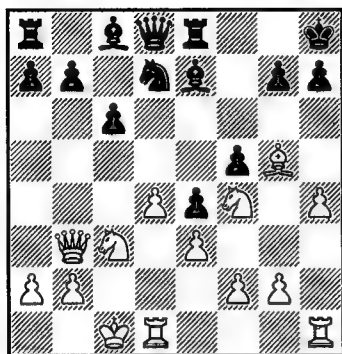
11. ... ♖xg5 12. ♕xh7+

12.h4! f5

13. ♖b3+ ♔h8

14. ♘f4!

۱۷۹



سفید اینکو حریف را به مات تهدید می‌کند.

منظره‌ی ماتی که شناسایی آن ضروری می‌باشد:

15. ♘g6+! ♔xg6 16.h5! ♕xg5

17. ♔xg6+ ♕h6 18. ♖xh6+! ♔xh6

19. ♖f7!

اینک سیاه در برابر دو تهدید قاطع

20. ♖h7# و یا

20.g7+ ♔h7 21.g8 ♖#

بی‌دفاع است.

14. ... ♘f6

15.h5!

16. ♘g6+ یک بار دیگر تهدید مات با

جلوه‌گر می‌شود. سیاه برای نجات از وضع

خطرناک خود راه چاره‌ای ندارد. مثال:

1) 15. ... h6

16. ♖f7! ♘g8

16. ... ♔xg5 17.h6! الخ

بگیرد سفید با استقرار اسب در خانه‌ی e2 طرح استراتژیک نخست را به مرحله‌ی اجرا می‌گذارد.

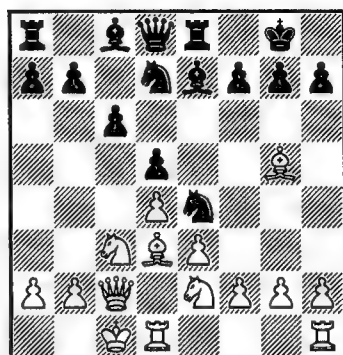
9. ♘e2 ♖e8 (الف)

این یک حرکت احتیاطی است به این ترتیب

♘d7 خواهد توانست با نشستن در f8 از

پیاده‌ی h7 دفاع کند.

10.0-0-0 ♘e4?



۱۷۸

بازی صحیح سیاه 10... ♘f8 است و

ادامه‌ی آن به شرح زیر می‌باشد:

10. ... ♘f8 11.h3b5! 12. ♖b1 a5

13. ♘g3 a4 (13...b4 14. ♘a4!)

14. ♘ce2 ♕d7 15. ♘f5 b4

قدرت حمله‌ی متقابل سیاه شدید است.

بعد از حرکت متن، سفید یورش مستقیمی را

بر شاه سیاه به راه می‌اندازد. این هجوم که امروزه

به صورت نمونه در آمده بسیار آموزنده است.

نتیجه آنکه از یک بازی «پسته» هم ممکن است

همان حمله‌ی برق‌آسای ناشی از گامبی شاه را به

دست آورد.

11. ♕xg4! dxe4

در زیر، بازی کرس - نایدورف را می بینیم که نشان می دهد سفید چگونه یکی از راههای طرح استراتژیک یورش اقلیت پیاده بر اکثریت را به مرحله ای اجرا می گذارد.

9. f3 e8 (ب)

10. h3

از ساده شدن بازی به روش زیر اجتناب

می کند:

10. o-o df8 11. e5 g4!

10. ... f8

11. o-o

چنان که قبلاً گفته شد با این عمل نقشه ای استراتژیک سفید یکباره عوض می شود. به این معنی که اکنون در جناح وزیر دست به کار می زند.

11. ... h5

این حرکت به منزله ای اتلاف وقت است. بازی 11... e4 بهتر است.

12. $\text{x}e7$ $\text{x}e7$

13. b1

این یک حرکت اساسی در جهت نقشه ای استراتژیک مورد نظر است.

13. ... f6

بازی 13... a5 در خور توجه است.

14. b4! e6

15. a4 e4!

(شکل ۱۸۰)

16. c5

16. $\text{x}e4$ $\text{d}x\text{e4}$ 17. $\text{x}e4$ f6!

18. h4 xh4 19. xh4 $\text{x}a2$

17. g6+ h7

18. $\text{x}e7$ $\text{x}e7$

18. ... $\text{x}e7$ 19. f6! g8

در نتیجه اسب سیاه از دست می رود.

19. $\text{x}e7$

سفید برتری قاطع دارد. (بازی الخین -

کاشدان - شهر پاسادنا ۱۹۳۲)

2) 15. ... d5

سیاه قطر a2-g8 را می بندد.

16. $\text{x}e7$ $\text{x}e7$

17. g6+! xg6

18. $\text{h}x\text{g6}$ e6

18. ... h6 19. xh6+ $\text{g}x\text{h6}$ 20. f7

الخ

19. xh7+ g8

20. d5 $\text{c}x\text{d5}$

21. $\text{x}d5$ c8+

22. b1 g5

22. ... $\text{x}d5$ 23. $\text{x}d5!$

23. dh1 xg6

24. h8+

سیاه تسلیم می شود زیرا بعد از 24... f7

با ضربه ی مهلک 25. b7+ روبه رو می شود.

(بازی اشیلیمان - سر.ج. توماس، کارلسباد ۱۹۲۹)

غرض از توضیح کامل بازی بالا آشنا ساختن خوانندگان با این شکل حمله است که مستقیماً از مرحله ای آغاز بازی ناشی می شود.

اکنون به شکل شماره ی ۱۷۷ برمی گردیم.

این بار سفید اسب شاه را در خانه ی f3 گسترش می دهد و حمله در جناح وزیر را دنبال می کند.

منظور آن است که $f8$ را از قید حمایت
پیاده‌ی $h7$ برهاند.

20. $\text{H}a1$ $\text{Q}c4$

سیاه بازی خوبی دارد.

20. $b5$

$c \times b5$

21. $a \times b5$

کرس درباره‌ی این حرکت گفته است که بین
اجرای این بازی و حرکت $21. \text{Q} \times b5$ که
پیاده‌ی $b7$ را ضعیف باقی می‌گذارد، در تردید
بوده است.

21. ...

$\text{H}ec8$

22. $\text{Q}b3$

$d7$

23. $\text{Q}b4$

$e4?$

نایدورف تا اینجا به خوبی از عهده‌ی دفاع
برآمده است اما حرکت بالا برای او به قیمت یک
پیاده تمام می‌شود.

24. $d \times e4!$

$d \times e4$

25. $\text{Q} \times e4!$

حال اگر سیاه $25... c5$ بازی کند پس
از پاسخ $26. d \times c5$ فیل $e4$ از حمایت وزیر
برخوردار می‌شود.

25. ...

$b6$

امید سیاه به این حرکت بوده است و چنین
می‌پنداشته است که بر اثر آن بر حریف برتری
کمی پیدا خواهد کرد.

26. $\text{Q} \times a8$

$b \times c5$

27. $\text{H} \times c5!$

تهدید سفید گرفتن وزیر حریف توسط
 $\text{H}c8$ یا $\text{H} \times c8$ است.

27. ...

$d \times c5$

28. $\text{Q}c6!!$

این حرکت است که سرنوشت بازی را تعیین

در راه فرعی بالا اگر سیاه به غلط
 $17... a2?$ بازی کند متعاقب حرکات زیر:
 $18. \text{Q} \times e7$ $\text{H} \times e7$ $19. \text{H}a1$ $\text{Q}c4$
 $20. \text{H}fc1$

به وضع دشواری دچار می‌شود. اکنون اگر
سیاه فیل مورد حمله را به خانه‌ی $a6$ در ببرد با
پاسخ $20. d \times c5$ حریف روبه‌رو می‌گردد و
چنانچه فیل را به هر نقطه دیگر پس بکشد با
جواب $20. d \times b6!$ برخورد می‌کند.

16. ...

$d6!$

حالا این اسب پست خوبی را اشغال کرده
است زیرا هم از پیاده‌ی $b7$ دفاع می‌نماید و هم
بر خانه‌های $b5$ و $c4$ نظارت دارد.

17. $a4$

$f6$

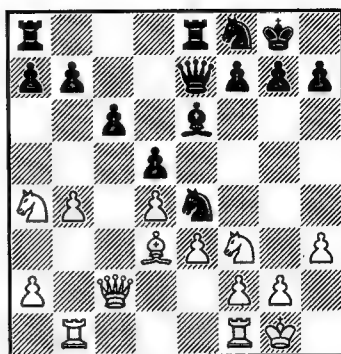
حرکت متن خانه‌ی $f7$ را به روی فیل باز
می‌کند و ضمناً از ورود اسب حریف به خانه‌ی
 $e5$ ممانعت می‌نماید.

18. $\text{H}fc1$

$\text{Q}f7$

19. $d \times d2$

$g6$



۱۸۰

9. d3 b7 10. h4 d7
 11. xh7+ xh7 12. g5+
 h6 13. d3 g6 14. h5 الخ

در نتیجه سفید وضع تهاجمی نیرومندی پیدا کرده است.

6. ... **h6**

7. h4

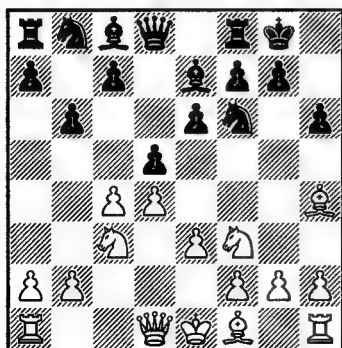
اگر سفید 7. f4 بازی کند جواب سیاه 7... c5 ! خواهد بود و در آن حال سفید نمی‌تواند با اندیشه‌ی منفرد ساختن پیاده‌ی وزیر حریف به روش پایین ادامه بدهد:

8. dxc5 xc5 9. cxd5 xd5
 10. xd5 exd5 11. d3 b4+
 12. d2 d4 الخ

وضع طرفین برابر است و به طوری که می‌بینیم سفید به منظور خود نرسیده است.

اجرای حرکت 7. xf6 نیز موجب می‌شود که سیاه صاحب امتیاز دو فیل بشود و در موقعیت مناسب به راحتی بتواند با حرکت c5 ستون فیل وزیر را باز کند.

7. ... **b6**



۱۸۱

می‌کند. اسب c5 آچمز مانده است و به هر حال سفید از حریف دو پیاده جلو می‌افتد.

28. ... **a6**

29. dxc5 **a**x**b5**

30. xb5

در اینجا نایدروف تسلیم شده است.

حال اگر سیاه 30... c7 بازی کند، سفید ابتدا حرکت d7 و سپس c6 را انجام می‌دهد.

دفاع تار تاکوور

1. d4 **d5**

2. c4 **e6**

3. xc3 **f6**

4. g5 **e7**

در این راه بازی سیاه فیل شاه را قبل از اسب وزیر گسترش می‌دهد. در سایر راههای دفاع ارتدوکس نیز امروزه بیشتر به همین نحو بازی می‌شود.

5. e3 **o-o**

سیاه که قصد دارد فیل وزیر را به صورت فیلانکتو گسترش بدهد برای جلوگیری از پیدا شدن ضعف در خانه‌های c6 و a6 موقتاً اسب وزیر را در خانه‌ی اولیه باقی می‌گذارد و از آن‌جا خانه‌های مزبور را زیر حمایت می‌گیرد.

6. f3

در این وضعیت، ادامه بازی به روش زیر برای سیاه خطرناک است.

6. ... b6 7. xf6 xf6 8. cxd5 exd5

حال فیانکتو جابه‌جا نشده است بلکه همچنین به منظور حمایت از پیشروی پیاده‌ی c به خانه‌ی c5 این حرکت صورت گرفته است. با این‌همه استقرار فیل در حالت فیانکتو نیز به شرح پایین بازی را مساوی می‌کند.

11. ... ♗b7 12. ♗e2 c5 13. dxc5
bxc5 14. o-o ♜c8=

(سابو - پیرک. استکهلم ۱۹۴۸).

12. ♔a4! c5

13. ♔a3!

پیاده‌ی c5 را آچمز کرده در عین حال به آن حمله‌ور شده است.

13. ... ♜c8

14. ♗e2

به این ترتیب سفید ستون d را نمی‌بندد.

14. ... ♗d7

15. o-o a6

16. ♜d1 ♗f8

برای رفع آچمزی از پیاده‌ی c5 و تحرک آن که باز هم ایده‌ی این روش است، بازی ♗f8... 16 نیز شایان توجه می‌باشد.

17. b3 ♗f6

در وضع حاضر پیش راندن پیاده‌ی c جایز نیست زیرا:

17. ... c4? 18. ♗xf8 ♔xf8 19. bxc4
dxc4 20. d5!

و در نتیجه سفید پیاده‌ی c4 را به چنگ می‌آورد.

18. dxc5 bxc5

اکنون دو پیاده‌ی c5 و d5 سیاه به وضعیت

آخرین حرکت سیاه، حرکت پیشنهادی تارتاکوور است و ما اکنون وضعیت بنیادی دفاع تارتاکوور را در برابر خود داریم. ایده‌ی سیاه حل مسئله‌ی گسترش فیل وزیر است که در بسیاری از راههای بازی گامبی وزیر، برای سیاه مشکلاتی را باعث می‌شود. سیاه می‌تواند به جای 7... ♗e4 حرکت 7... را بازی کند که حرکت پیشنهادی لاسکر است و ادامه‌ی آن می‌تواند چنین باشد:

8. ♗xe7 ♗xe7 9. ♗c2 ♗f6
10. ♗d3 (10. cxd5 exd5 11. ♗d3
♗c6 12. a3 ♗g4 13. o-o ♗xf3
14. gxf3 ♜ad8=) 10... dxc4
11. ♗xc4 c5

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان اشتالبرگ و لاسکر در مسکو انجام شده است و وضع طرفین برابر است.

1) 8. cxd5 ♗xd5

سیاه که برای رسیدن به پایان بازی پیاده‌ها کار می‌کند می‌کوشد تا حد ممکن به تعویض سوارها دست بزند.

8. ... exd5 9. ♗e5 ♗b7 10. ♜c1
♗bd7 11. ♗xd7 ♗xd7 12. ♗d3
♗e4! =

9. ♗xe7 ♗xe7

10. ♗xd5 exd5

11. ♜c1 ♗e6

این بازی سیاه نیز حرکت دیگر مشخص‌کننده‌ی روش تارتاکوور است. در حقیقت پیاده‌ی b6 تنها برای گسترش فیل به

12. o-o	♖ e8
13. ♔ e1	♜ d7
14. ♙ b5	♖ e7
15. dxc5	♜xc5
16. ♜ d4	♖ c8

با برتری مختصر برای سفید.

گامبی وزیر - دفاع تار تاکوور

جان اسپیلمان - یان تیمن

سال ۱۹۸۹

در مسابقات نیمه‌نهایی مدعیان عنوان قهرمانی شطرنج جهان که در سال ۱۹۸۹ برگزار شد یان تیمان از هلند با جان اسپیلمان از انگلیس و کارپوف با یوسوف هر دو از شوروی روبه‌رو شدند که از آن میان تیمان و کارپوف برندگان این مسابقات به نوبت خود به مصاف یکدیگر شتافتند و سرانجام کارپوف به عنوان فاتح نهایی این بازیها شناخته شد تا در نیمه‌ی سال ۱۹۹۰ بار دیگر بر سر عنوان قهرمانی شطرنج دنیا با گاری کاسپاروف قهرمان شطرنج به مبارزه بپردازد.

تفسیر یکی از بازیهای این مسابقات که بین تیمان و اسپیلمان انجام شده است در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد. مطالعه‌ی این بازی نشان می‌دهد که آگاهی سیاه بر وضعیتهای مرحله‌ی «پایان بازی» سبب شده است تا او از شکست در برابر حریف فرار کند و به نتیجه‌ی مساوی برسد.

1. d4	♜ f6
2. c4	e6

مشهور «پیاده‌های معلق» درآمده‌اند. «درباره‌ی ارزش این پیاده‌ها باید گفته شود تا زمانی که دو پیاده‌ی بالا به حرکت در نیامده‌اند خانه‌های مرکزی را مراقبت می‌کنند. اما به محض آنکه ناگزیر به تغییر مکان شوند وضع دگرگون می‌شود.»

2) 8. ♙ d3	♙ bd7
9. o-o	♜ bd7
9. ... c5 10. cxd5	♜xd5 11. ♙xe7
♙xe7 12. ♜xd5	exd5 13. dxc5 bxc5
14. ♖ c1	♜ d7

سفید مختصر برتری دارد. (نایدروف - بطروسیان، سال ۱۹۶۳).

10. ♙e2	♜ e4
11. ♙g3	♜xg3
12. hxg3	c5
13. ♖ ad1	dxc4
14. ♙xc4	♙c7

وضع طرفین یکسان است.

3) 8. ♖ c1	♙ b7
9. ♙xf6	

پیش از آنکه سیاه ♜bd7 ... بازی کند و بتواند در برابر حرکت ♙xf6 با بازی ♜xf6 ... جواب بدهد اسب شاه حریف را از صحنه‌ی پیکار خارج می‌سازد تا متعاقباً به معاوضه‌ی پیاده‌ها در خانه‌ی d5 دست بزنند. و به این ترتیب قطر بزرگ h1-a8 را به روی فیل وزیر سیاه ببندد.

9. ...	♙xf6
10. cxd5	exd5
11. ♙d3	c5

معاوضه‌ی پیاده‌ها در خانه‌ی c6 را قبول کند که در آن حال وضعی غیرفعال اما مستحکم خواهد داشت.

13. ... d6




در وضع حاضر جای مناسب جهت گسترش وزیر سیاه همین خانه است.

14.b5 c5

15.dxc5 bxc5

16.a4 d7

پس از:

16. ... c8 17. f5 c7




سیاه برای گسترش جناح وزیر خود به زحمت می‌افتد.

17. f5!


به طور غیرمستقیم فشار بر پیاده‌ی c5 را زیاد می‌کند.



17. ... c8

اگر سیاه به قصد رهایی از وجود پیاده‌های معلق d5 و c5 ادامه‌ی زیر را انتخاب کند:


17. ...d4 18. xd7 xf3 19. xf3

xd7 20. xc5 xb5

سفید با اجرای حرکت 21. e4! که


تهدید دوگانه‌ی xf6 و d6 را به همراه





دارد به برتری می‌رسد و در آن حال اگر سیاه



22.exd4 21... e7 بازی کند پاسخ سفید

خواهد بود.

یک راه دیگر بازی سیاه چنین است:

17. ... ac8 18. xd7 xd7

19. xc5 xb5 20. d4! xd4




(20... b4 21. a3 b6

3. c3 d5


4. f3 e7

5. g5 h6

6. h4

6. xf6 xf6 7.e3 o-o 8. c1 c6

9. d3 d7 10.o-o dxc4

11. xc4 e5 الخ

وضع دو طرف یکسان است.

6. ... o-o

7.e3 b6

8. c1 b7

9. xf6 xf6

10.cxd5 cxd5

11. d3 e8

حرکت معمول سیاه 11...c5 است.

11. ...c5 12.o-o d7 13. b1 g6

14. a4 e8 15. fd1 cxd4

16.exd4

به طوری که مشاهده می‌شود میدان برد آتش فیل b7 و حوزه‌ی عمل اسب سیاه بسیار محدود شده است. اما در مقابل، فشار بر پیاده‌ی منفرد d5 نیز کاهش پیدا کرده است.

12.o-o c6

13.b4

سفید در حالی که وضعیت خود را در مرکز

تثبیت کرده است می‌خواهد با حرکت b5

پیاده‌ی c6 را مورد حمله قرار بدهد در آن حال

سیاه باید تصمیم بگیرد که یا با اجرای حرکت

c5... بازی را باز کند - حرکتی که موجب

پیدایش پیاده‌ی منفرد در مرکز خواهد شد - و یا

23. ♖×d7

a×b5

22. ♜d7⁺) 21. ♖×d4 الخ

24. ♜×b5

♜d8!

برتری با سفید است.

این بهترین حرکت سیاه در این وضعیت

18. ♜×d7

♜d7

19. ♜×c5

d4

است. مثال:

1) 24. ... ♖a7? 25. ♜b7

2) 24. ... ♖a6? 25. ♜a5

3) 24. ... ♖e6? 25. ♖×e6 ♜×e6

26.a4!

روشن است که پیاده‌ی a4 به علت امکان

اجرای حرکت ♜c5 گرفتنی نیست و سفید به

سبب داشتن دو پیاده بیشتر بازی را می‌برد.

25. ♖×d8

♜×e8

26. ♜c1

♜d2

27.g3

برای شاه سفید روزنه‌ای به سوی خارج از

قلعه باز می‌کند.

27. ...

♜e7

28. ♜b7

♜a3

29. ♜b3

♜×a2

30. ♜d1

♜f8

31. ♜dd7

f6

32. ♜d4

♜d2

33. ♜e6

♜×d7

تعویض سوارها فشار بر مواضع مدافع را

کاهش می‌دهد.

34. ♜×d7

(شکل ۱۸۲)

در شکل ۱۸۲ یک «پایان بازی» را می‌بینیم

که سفید علاوه بر داشتن حالت تهاجمی یک

پیاده از حریف خود بیشتر دارد. آیا سیاه خواهد

سیاه به منظور فعال ساختن سوارهایش خود

را ناگزیر می‌بیند که بی‌درنگ دومین پیاده را نیز

قربانی کند چون انتخاب روش دفاعی غیرفعال و

اجرای حرکت ♜e7... 19 به سفید امکان

می‌دهد که پس از بازی 20. ♜d4 سپس

♜c2 و بعد ♜c1 به برتری چشمگیری برسد.

20. ♜×d4

a6

21. ♜b3!?

بعد از حرکت ♜c6 21 که باعث تعویض

اجباری یکی از دو فیل سیاه خواهد شد. ادامه‌ی

بازی می‌تواند این‌طور باشد:

21. ... ♖×d1 22. ♜×d1 a×b5

23. ♜×d7 ♜×a4 24. ♜c2

(24. ♜×b5? ♜c4) ♜ea8 25. ♜d

d2

و در وضعیت ایجادشده، سفید برای

بهره‌برداری از برتری کمی با دشواریهایی روبه‌رو

خواهد بود. در آن حال یک طرح ساده سیاه

می‌تواند اجرای حرکات b4 و بعد ♜c3 باشد.

21. ...

♜e6?

سیاه بایستی 21... ♖×d1 بازی می‌کرد و

بعد از:

22. ♜×d1 ♜×b5

به علت داشتن دو فیل تا حدودی کمبود

پیاده جبران می‌شد.

22. ♜b6

♜×b6

پیروزی احتمالی را از دست می‌دهد.

46. ... ♖xf6

47. ♔f4 ♖e6

48. f3 ♖a6

49. e4 fxe4

50. fxe4 ♖f6+

51. ♔e3 ♖a6

52. ♖d5 ♔g7

53. ♔f4 ♖a3

رخ سیاه به پیاده‌ی g3 یورش می‌برد تا مانع

از نفوذ شاه حریف به خانه‌ی g5 بشود.

54. ♖d7+ ♔f6

55. ♖d6+ ♔g7

56. ♖c6 ♖b3

57. ♖c7+ ♔f6

58. ♖a7 ♖c3

59. e5+ ♔e6

60. ♖a6+ ♔f7

در این وضعیت، بازی ناتمام ماند و ادامه‌ی

آن به روز بعد موکول شد. اما فردای آن روز

سفید قبل از آغاز بازی پیشنهاد مساوی حریف

را پذیرفت. سفید حرکت 61. ♖f6+ را ثبت

کرده در داخل پاکت گذاشته بود.

دفاع تاراش

1.d4 d5

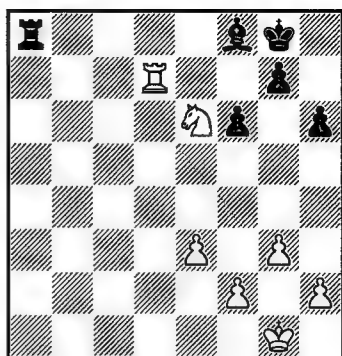
2.c4 e6

3. ♘c3 c5

این بازی حرکت بنیادی دفاع تاراش است و

توانست خود را از شکست نجات بدهد؟

34. ... ♖a6



35. ♘f4 f5!

36. ♔g2 ♖d6

فیل سیاه با هجوم به اسب و تهدید تعویض

آن از حالت صددرصد تدافعی خارج می‌شود.

37. ♘g6 ♖b4

38. ♘e5 ♖c3

39. ♘d3 ♔h7!

یک حرکت بسیار خوب که به سیاه امکان

می‌دهد تا به تثبیت آرایش پیاده‌ها در خانه‌های

سفید f5, g6, h5 موفق شود.

40. h4 h5

41. ♘f4 ♔h6

42. ♘d5 ♖f6

43. ♔f3 ♖c6

44. ♖b7 ♖d6

45. ♖b5 g6

46. ♘xf6?

با این معاوضه، سفید ورود به پایان بازی

رخها را انتخاب می‌کند اما با این کار شانس

الخ b7 ♖ d3 12.

4.cxd5

حرکت 4.dxc5 ضعیف است زیرا پس از:

4. ...d4 5. ♘a4 6. ♘xc5 7. ...♙c5
♙a5+ سپس

سیاه در مرکز، کسب برتری می‌کند.

سفید تنها وقتی مجاز است تعویض dxc5 را انجام دهد که حریف فیل شاه را بازی کرده باشد و به این وسیله یک زمان ارزشمند از دست بدهد.

4. ... exd5

یک راه بازی جالب که با قربانی یک پیاده همراه است، ادامه به روش زیر است:

4. ...cxd4 5. ♙a4+ 6. ♙xd4
7. ♙xd5 8. e3 9. ♙f6
10. ...o-o 11. ♙b6 سپس 12. ♙d1

5. ♙f3

حرکت 5.e4 که به حرکت مارشال موسوم است، بازی خوبی ارزیابی نشده است. به عنوان مثال قسمتی از بازی تولوش - فورمان سال ۱۹۵۸ در زیر به نظر خوانندگان می‌رسد:

5. ...dxe4 6. d5 f5 7. ♙f4 8. ♙d6
9. ♙b5+ 10. ♙f7 11. ♙h3 12. ♙f6
13. ♙c4 a6 14. a4 15. ♙e8 16. ♙d2
17. ♙e7 18. a5 19. ♙b-d7 20. ♙g5+
21. ♙g8 22. ♙e6 b5

سیاه به بازی خوبی دست یافته است.

5. ... ♙c6

فشار بر d4 را زیاد می‌کند. اما پیاده به قدر کافی دفاع دارد.

دکتر تاراش آن را یگانه دفاع طبیعی می‌دانسته است. سیاه به جای اکتفا به دفاع از مرکز به قصد کسب ابتکار عمل با هجوم به مرکز سفید (خانه‌ی d4) حالت کشمکش پدید می‌آورد و آتش پیکار را روشن می‌سازد. در گذشته این حرکت زیاد بازی می‌شد اما امروزه کمتر اجرا می‌گردد.

سفید با 4.c4xd5 پیاده‌ی وزیر حریف را به حالت منفرد در می‌آورد و سپس برای هدف گرفتن آن فیل شاه را به حال فیانکتو در خانه‌ی g2 گسترش می‌دهد. این طرز گسترش، دفاع تاراش را رد نمی‌کند و موجب دغدغه‌ی خاطر سیاه نمی‌شود زیرا سیاه در صورت گسترش سریع قوا بازی فعالی پیدا می‌کند.

طرح حمله ساده است. اما وضعهای حاصل از آن بسیار بغرنج و پیچیده است. دو طرف بازی برای آنکه بتوانند به طور شایسته با این‌گونه وضعها روبرو شوند لازم است با راههای تاکتیکی دلخواه، شناسایی عمیق داشته باشند.

بازیکنی که قصد پیروزی با مهره‌های سیاه را دارد باید بداند که ممکن است با پاسخ 4.e2-e3 سفید مواجه شود. این همان حرکت است که تاراش توصیه می‌کند. زیرا سفید امکان می‌یابد یک پیاده در خانه‌ی d4 داشته باشد. اما نتیجه‌ی این حرکت سفید پیدا شدن وضعی است که به سوی قرینه‌سازی کشیده می‌شود و ادامه‌ی آن به جانب نتیجه‌ی مساوی روی می‌آورد. مثال:

4.e3 5. ♙f6 6. ♙f3 7. ♙c6 8. dxc5
9. ♙xc5 10. a3 o-o 11. b4 12. ♙d6
13. ♙b2 14. ♙c4 15. ♙d3 16. dxc4
17. ♙xc4 b5

9. ♖e5 o-o 10. ♜xc6 bxc6

11. ♞a4 ♜f5 12. b3 ♞e8 13. bxc4

♙a6 14. ♞b1 ♙f8 15. ♞e1

وضع سفید کمی بهتر است. (اسمیسلوف -

باردا، سال ۱۹۵۳).

9. ...

dxe4

ادامه‌ی:

9. ... ♜xc3 10. bxc3 dxe4

تشویش برانگیز نیست زیرا سفید

11. ♜d2! بازی می‌کند.

10. ♜xe4

o-o

10. ... ♙f5 11. ♜e5! ♞xd4

12. ♞xd4 ♜xd4 13. a3 ♙xe4

14. ♙xe4 ♙c5 15. ♙xb7 الخ

11. ♞c2!

♞d5

گرفتن پیاده‌ی d4 و یا حرکت b5 به منظور

دفاع از پیاده‌ی c4 هر دو سیاه را به وضعیت

نامطلوبی دچار می‌سازد.

12. ♙e3

♜g6?

13. ♜h4

تهدید سفید اجرای حرکت ♜f6+ و زدن

وزیر حریف است.

13. ...

♞b5

14. ♜xc6

hxc6

15. a3

♙e7

16. d5

وضع سفید بهتر است. این بازی در سال

۱۹۵۳ در مسابقات کانیدای قهرمانی جهان

میان رشفسکی و اشتالبرگ انجام شده است.

بازی درست سیاه در حرکت دوازدهم

6.g3!

حرکت بنیادی روش روبنشتین است. در

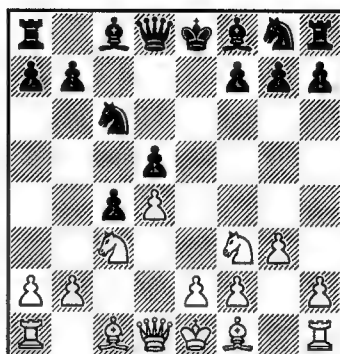
اینجا دو راه عمده‌ی بازی پیش روی سیاه قرار

دارد. یکی 6...c4 و دیگری 6...f6.

راه نخست

6. ...

c4



۱۸۳

ایده‌ی استراتژیک حرکت متن مشهور به

روش سوئدی روشن است. سیاه می‌خواهد از

اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر بهره‌برداری کند.

اما وضع بازی او در مرکز روبه ضعف می‌گذارد.

7. ♙g2

♙b4

8. o-o

♜ge7

به این طریق سفید نمی‌تواند این اسب را

آچمز کند زیرا پس از 9. ♙g5 با پاسخ 9...f6

برخورد می‌کند.

9.e4

سفید با فشار بر مرکز حریف خطرات ناشی از

تک ماندن پیاده‌ی وزیر خود را می‌پذیرد. هدف

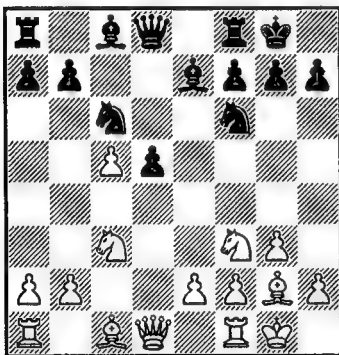
آن است که زنجیر پیاده‌های سیاه را پاره کند و

فعالیت پَر دامنه‌ای به فیل شاه بدهد.

مدتها چنین تصور می‌رفت که سیاه نمی‌تواند با حریف مساوی کند. اما آخرین بررسیهای بازیهای مسابقات، دفاع تاراش را اعتبار تازه بخشیده است.

الف) 9.dxc5

این راه زیاد بازی می‌شود. سفید با باز کردن ستون d به فشار خود می‌افزاید و ضمناً در صورتی که حریف خانه‌ی d4 را با پیاده اشغال نکند یکی از سوارهای سبک خود را در آنجا مستقر می‌سازد. اینک سیاه می‌تواند یا پیاده‌ی حریف را بزند و یا پیاده‌ی خود را جلو براند.



1) 9. ... ♞xc5

10. ♞a4

این حرکت که رتی معمول کرده است هدف آن اشغال خانه‌ی c5 است اما حریف راههای چاره‌ی متعددی در اختیار دارد.

10. ... ♞e7

11. ♞e3 ♞e4

برای دفاع از خانه‌ی c5 نیروی دیگری به میدان روانه می‌سازد.

12... ♞f5 است و ادامه‌ی آن به شرح زیر می‌باشد:

13. ♞h4 ♞xe4 14. ♞xe4 ♞xd4
15. ♞xh7+ ♞h8 16. ♞e4 ♞xe4
17. ♞xe4 ♞d c6

طرفین وضع یکسان دارند. این شاخه بازی، راههای پیچیده و بغرنجی پیش پا می‌گذارد که همگی بر پایه‌ی امکانات تاکتیکی استوار است.

راه دوم

6. ...

♞f6

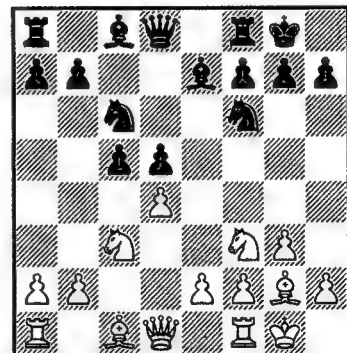
این بازی با روش دفاع سوئدی قابل مقایسه است.

7. ♞g2

♞e7

8. 0-0

0-0



سفید برای زیاد کردن فشار بر پیاده‌ی منفرد d5 می‌تواند یکی از دو ادامه‌ی زیر را انتخاب کند. این دو راه از دیگر راههای ممکنه قوی‌تر است.

الف: 9.dxc5

ب: 9. ♞g5

10. ♖a4

10. ♖b5 ♙xc5=

10. ...

♙f5

11. ♙f4

این حرکت از 11. ♖h4 قوی‌تر است و در آن صورت سیاه با 11... ♙e4 جواب می‌دهد.

11. ...

♙e4!

11. ... ♖e4 12. b4 ♙f6 (12... ♖xb4

13. ♖xd4 ♙g6 14. ♖b1 ♖d5

15. ♖xb7 ♖xf4 16. ♖c6 سفید

13. b5 ♖e7 14. ♙e5 ♙xe5

15. ♖xe5 ♙d5 16. ♖d3 ♖a d8

17. ♙c2±

(فاین - هورویتس، نیویورک، سال ۱۹۳۲)

12. ♖c1

♙d5

13. b3

♖d8

14. ♙d2

♙h5

این بازی در مسابقات قهرمانی سال ۱۹۴۸ شوروی میان راگوزین و کنستانتینوپولسکی انجام شده است و تحرک سوارهای سیاه کمبود پیاده را جبران می‌کند.

9. ♙g5

مقصود نابودی اسبی است که از پیاده‌ی منفرد دفاع می‌کند.

(شکل ۱۸۶)

9. ♙e3 ♙g4! 10. dxc5 ♙xf3

11. ♙xf3 d4! 12. ♙xc6 dxe3

13. ♙xb7 exf2+ 14. ♙g2 ♙xc5

تهدیدات سیاه نیرومند است.

12. ♖c1

♙a5

سیاه همان ایده را دنبال می‌کند و مبارزه بر سر خانه‌ی c5 دائماً جریان دارد.

13. ♖d4

♙d7!

این حرکت که به لیونفیش منسوب است از 13... ♖xd4 قوی‌تر است.

14. ♙xe4

dxe4

15. ♖b3

تهدید سیاه اجرای 15... ♖xd4 و گرفتن ♖a4 بود.

15. ...

♙xa4

16. ♙d7

♙xa2

17. ♙b7

♖ab8

18. ♙xc6

♙xb3

19. ♙xa7

♖b4

شانس دو طرف برابر است.

پیچیدگیهای تاکتیکی، علامت مشخصه‌ی این روش است.

«ذکر این نکته لازم است که برای رسیدن به پیروزی، منفرد ساختن پیاده‌ی حریف کافی نیست بلکه چگونگی ادامه‌ی بازی نیز شرط مهم است.

بسا اوقات پیاده‌ی تک‌مانده در مرکز، نقش یک سوار حقیقی را بازی می‌کند.»

2) 9. ...

d4

این راه بازی از راه قبلی قوی‌تر به نظر می‌رسد. سیاه به این ترتیب یک پیاده قربانی می‌دهد و به بازی متقابل در مرکز جبهه دست می‌زند:

17. b4 ♖e4

18. ♗a4 ♕f7

19. ♖c2 ♗d6

هدف آن است که با اجرای حرکت ♗c4
ستون c را ببندد.

20. e3

دو هموارد وضع برابر دارند.

گامبی وزیر - دفاع تاراچی

ک. اسیراژه - آیوسوف

سال ۱۹۸۹

1. d4 d5

2. c4 e6

3. ♗c3 c5

4. ♗f3 ♗c6

5. cxd5 exd5

6. g3 ♗f6

7. ♕g2 ♗e7

8. o-o o-o

9. ♕g5 ♗e6

حرکت دیگری که سیاه می‌تواند بازی کند

9...cxd4 است. مثال:

9. ...cxd4 10. ♗xd4 ♗xd4

11. ♖xd4 ♕e6 12. ♖a c1 h6

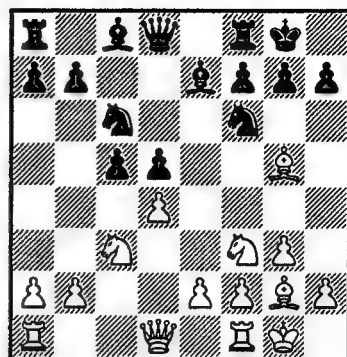
(12... ♖a5 13. a3 ♖fe8 14. ♖d3!

d4 15. ♗e4±) 13. ♕xf6 ♕xf6

14. ♖d3 ♕xc3 15. ♖xc3 d4

16. ♖c5 b6!

وضع دو طرف برابر است.



۱۸۶

9. ... ♕e6

10. ♖c1

1) 10. dxc5 ♕xc5 11. ♗a4 ♕b6!

12. ♗xb6 axb6 13. ♗d4 h6

14. ♕f4 ♖d7 15. a3 ♕h3!

16. ♖d3 ♖fe8

وضع بازی سیاه خوب است.

2) 10. ♕xf6 ♕xf6 11. dxc5 ♕xc3

12. bxc3 ♖a5 سیاه پیاده را پس می‌گیرد

3) 10. a3 ♗e4=

10. ... ♗e4

11. ♕xe7 ♖xe7

12. dxc5 ♖fd8!

13. ♗d4 ♗xc5

14. ♗xc6 bxc6

15. ♖d4 ♖ac8

در برابر تهدید 16. ♗d5! به دفاع دست

می‌زند. بازی بالا میان نایدورف و میشل در

ماردل پلاتا در سال ۱۹۳۳ چنین ادامه یافته

است:

16. ♖fd1

f5

20. ...

♔f8?!

این رخ بزودی ناگزیر خواهد شد برای دفاع از پیاده‌ی منفرد e6 به خانه‌ی e8 برود و بر اثر آن سیاه یک زمان از دست می‌دهد. این زمان ارزشمند بایستی در جهت بهبود صف‌آرایی نیروهای سیاه و انتقال اسب سیاه به خانه‌ی c5 - از طریق اجرای حرکات b6... و بعد a5-b7-c5 - مورد استفاده قرار می‌گرفت.

21. ♕h3

♔f7

22. ♖g2

سفید می‌خواهد رخ را از عرض اول خارج کند و بنابراین قبلاً شاه را از این عرض جابه‌جا می‌کند.

22. ...

♔e8

23. ♔c1

♔e7

24. ♔c2

b6?

یک تضعیف غم‌انگیز. سیاه دیگر مجال آن را نخواهد یافت که به اجرای مانور a5-b7-c5... دست بزنند. به عوض این حرکت بایستی ed7... 24 بازی می‌کرد تا در برابر حرکت احتمالی ♔f4 حریف بتواند شاه را به خانه‌ی e7 درآورد.

25. ♔f4!

حالا تهدید، ♔c6 و سپس ♕e5+ است. و سیاه در مقام دفاع چاره‌ای جز انتقال شاه به خانه‌ی g6 نمی‌بیند.

25. ...

♔g6

بعد از c7... 25 بازی چنین تعقیب می‌شود:

26.g4 ♕e7 27.g5 h×g5 28.h×g5

10.d×c5

♕×c5

11. ♕×f6

♖×f6

12. ♕×d5

♖×b2

13. ♕c7

♔d8

14. ♖c1

♖×c1

15. ♔a×c1

♕e7

15. ♕a3 16. ♕×e6 ♕×c1?

17. ♕×d8

سفید یک سوار نفع می‌کند. اما حرکت b6... 15 بازی‌کردنی است.

16. ♕×e6

f×e6

نتیجه‌ی این درگیری پیدا شدن پیاده‌ی منفرد مرکزی برای سیاه است که به مانند نقطه‌ی ضعفی در اردوگاه سیاه خودنمایی می‌کند. آیا این ضعف پوزیسیونی برتری قابل دوامی به سفید ارزانی خواهد داشت؟ ادامه‌ی بازی را مطالعه می‌کنیم:

17. ♔c4

♕f6

18.e3

♔d6

19.h4

سفید قصد دارد اسب را از راه g5 به خانه‌ی e4 منتقل سازد و سیاه که معاوضه‌ی فیل با اسب حریف را به نفع خود نمی‌داند ناگزیر h6... بازی می‌کند که سبب تضعیف خانه‌های سفید در جناح شاه سیاه می‌شود.

19. ...

h6

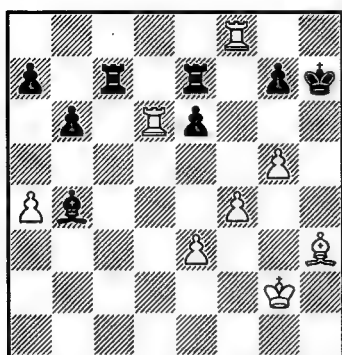
20. ♔e4!

رخ سفید به پیاده‌ی تک‌مانده‌ی حریف یورش می‌برد و در عین حال از حرکت ♕e5... سیاه ممانعت می‌نماید.

اخیر سبب تسریع آن می‌شود. اکنون سفید می‌تواند به روش زیر شاه حریف را مات کند.

♙a1 29. ♘h4

و سفید دارای ابتکار عمل نیرومندی خواهد بود.



۱۸۷

26.g4 ♙a1

27. ♖c1 ♙b2

28. ♖c2 ♙a1

29.a4!

یک حرکت ظریف. حرکت انتظاری که نوبت را به حریف وامی‌گذارد و بر اثر آن سیاه می‌رود که در حالت وضعیت اکراهی (ZUG-ZWANG) قرار بگیرد.

29. ... ♘e5

مشکل بتوان حرکت بهتری به سیاه پیشنهاد کرد. سیاه بازی را باخته است. مثال:

1) 29. ...a6 یا 29...a5 30. ♖c1 ♙e5

31. ♖e4 ♙f6 32.g5 h×g5 33.h×g5 ♙b2 34. ♖b1

2) 29. ... ♖e8 30.h5+ ♙h7 31. ♖f7

3) 29. ... ♖e d7 30.h5+ ♙h7 31.g5

30. ♘×e5 ♙×e5

31. ♖f8 ♖dd7

32.f4 ♖c7

33. ♖d2 ♙c3

34. ♖d6 ♙h7

35.g5 h×g5

36.h×g5 ♙b4?

37.g6+ ♙×g6 (37...♙h6

38. ♙f5!) 38. ♙f5+ ♙h5 (♙h6)

39. ♖h8#

اما سفید که در تنگی وقت است راه بالا را

نمی‌رود و بازی را به طریق پایین ادامه می‌دهد:

37. ♖dd8 ♙g6

38. ♙f3 ♖f7

39. ♖h8 e5

40. ♙g4 e×f4

41. ♖d5!

42. ♙h5+ و حالا برقراری مات با حرکت

دفع‌نشدنی است.

41. ...f×e3+ 42. ♙g3 ♙e1+

43. ♙h3

سیاه تسلیم می‌شود. یک مثال جالب از

حمله به کمک فیل ناهم‌رنگ.

گامبی وزیر

3. ♘f3 با حرکت

(شکل ۱۸۷)

بازی سیاه از دست رفته است. اما حرکت

حرکت $4...b4+$ که به راه وینی موسوم

است چیزی عاید سیاه نمی‌سازد. مثال:

4. $g5$ 5. $b4+$ 6. $e4$ 7. $c5$ 8. $d4$ 9. $c3+$ 10. $bxc3$ 11. $f1$ 12. $g1$ 13. $c1$ 9. $b3!$ 10. $c3$ 11. $b5!$

الخ

بازی به وضعی بسیار حاد کشیده شده است و سیاه به خاطر تأخیر در کار گسترش قوا در وضعیت نامساعدی قرار دارد.

4. ... c5

حرکت طبیعی. اختلاف بین این راه بازی و دفاع تاراش در آن است که حالا اگر سفید $5.cxd5$ بازی کند سیاه مجبور نیست با پیاده آن را پس بگیرد و بعد از $5...d5$ وضع طرفین بازی متعادل می‌شود.

5. $cxd5$ $dxd5$

حرکت $5...exd5$ ضعیف است و پس از:

6. $g5!$ 7. $xf6$ 8. $e4!$ 9. $b5+$

متعاقب آن $10.dxe4$ بازی می‌شود و سفید حمله‌ی نیرومندی دارد.

6.e3

بازی $6.e4$ نیز خوب است و با وجود آن که بر اثر ادامه‌ی زیر وضع ساده می‌شود:

6. $c3$ 7. $bxc3$ 8. $cxd4$ 9. $b4+$ 10. $d2$ 11. $xd2+$

الخ

در بازیهای متعددی که از این پس بررسی می‌کنیم سفید به جای اسب وزیر اسب شاه را گسترش می‌دهد و غیبت اسب وزیر در خانه‌ی c3 به این نوع بازیها سیمای مشخصی می‌بخشد.

شبه دفاع تاراش

1.d4 d5
2.c4 e6
3. $f3$ $ff6$

اگر سیاه $3...c5$ بازی کند. بعد از:

4. $cd5$ 5. $g3!$

بازی در حالت مطلوب سفید به راه دفاع تاراش در می‌آید و اسب وزیر می‌تواند در خانه‌ی d2 یا c3 گسترش پیدا کند. مثال:

5. $c6$ 6. $g2$ 7. $o-o$ 8. $dc5$ 9. $bd2!$ 10. $b3$ 11. $b d4$ 12. $b3!$ 13. $b2$

وضع سفید بهتر است. (اسپاسکی - آرونین، سال ۱۹۵۲).

4. $c3$

حرکت $4...g5$ امروزه معمول نیست و سیاه به روش زیر با آن مقابله می‌کند.

4. $g5$ 5. $xf6$ 6. $h4$ 7. $a4$ 8. $e3$ 9. $b5$ 10. $c6$ 11. $g4$ 12. $b3!$ 13. $b2$

سیاه بازی راحتی دارد. لازم است بدانیم که

سفید در مرحله‌ی شروع بازی کسب برتری می‌کند.

1.d4 d5

2.c4 e6

3. ♘f3 ♘f6

4. ♘c3

سیاه به جای 4...c5 می‌تواند روش راگزین را انتخاب کند:

4. ... ♙b4



۱۸۹

ایده‌ی اصلی این حرکت آن است که بعد از معاوضه‌ی dxc4 و بازگشت فیل b4 به خانه‌ی d6 پیشروی e5 را آماده سازد. زمانی را که در نتیجه دو بار بازی با فیل شاه (♙b4) سپس (♙d6) به هدر می‌دهد برای او نتیجه‌ی بدی به بار نمی‌آورد چون تقریباً در تمام حالا سفید مجبور است e3 بازی کند و به این ترتیب فیل وزیر خود را حبس کند.

سیاه برای نظارت بر خانه‌ی e5 غالباً اسب وزیر را در خانه‌ی c6 گسترش می‌دهد.

بعضی استادان شطرنج گمان کرده‌اند که با حرکت 5. ♙a4+ می‌توان این روش دفاعی را رد کرد زیرا سیاه به اجرای 5... ♘c6 ناگزیر

6. ... ♘c6

7. ♙d3 ♙e7

7. ... ♘xc3 8. bxc3 ♙e7 9. o-o o-o

10. ♙e2 b6 11. ♖d1 ♙c7 12. e4

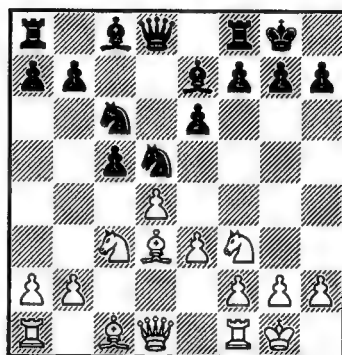
♙b7 13. ♙e3 الخ

سفید در مرکز برتری دارد (برن - فیشر، سال

(۱۹۶۰

8. o-o

o-o



۱۸۸

وضع بالا در این روش دفاعی غالباً نمایان می‌شود. در اینجا ادامه‌ی معمول یکی 9.a3 و دیگری 9. ♖e1 است و به عنوان مثال چند حرکتی از راه اول آورده می‌شود.

9.a3 cxd4 10. exd4 ♙f6 11. ♙e4!

♘xc3 12. bxc3 ♙d7 13. ♖b1 b6

14. ♙f4 ♖c8 15. ♙d3 g6

16. ♙a6

با شانسهای بهتر برای طرف سفید.

روش راگزین

۱۵...g2×g2 را انجام می‌دهد. با قبول آنکه راه بالا تاکتیکهای پیچیده‌ای دارد. مع الوصف قربانی پیاده‌ی c4 مشکوک به نظر می‌رسد.

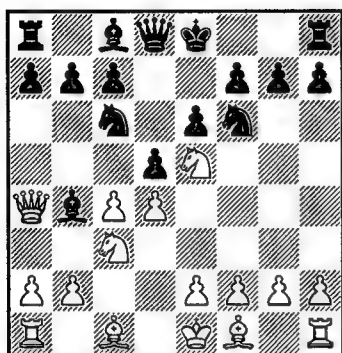
می‌شود و در نتیجه راه پیاده‌ی c7 را می‌بندد اما این کیش برای سفید در واقع تلف کردن زمان است. اینک چند مثال:

5. ♖a4+

♜c6

6. ♞e5 (ب)

۱۹۰



6. ... ♙d7

7. ♜d×d7 ♙d7

این ادامه را قبلاً در سال ۱۹۲۵ الخین در برابر گل بازی کرده است.

8.e3

8.a3 ♙c3+ 9.bxc3 o-o 10.e3 a6
11. ♙e2 b5! 12.cxb5 axb5
13. ♙xb5 ♜f b8 14. ♙d3 ♞a5
15.o-o ♙c6 16. ♙c2

و حالا سیاه به جای ♜b3 ...16 که در بازی تولوش - سوکولسکی لینگراد، سال ۱۹۳۸ انجام شده است باید حرکت ♞e4! ...16 را انجام دهد. وضع بازی سیاه و ابتکار عمل او کمبود پیاده را جبران می‌کند.

8. ... e5!

این حرکت ایده‌ی اساسی سیاه است.

6. ♙g5 (الف)

h6!

7. ♙f6

♙f6

8. ♞e5

o-o

9. ♞xc6

♙c3+

10.bxc3

♙d7!

و وضع سیاه بسیار خوب است.

سیاه در ششمین حرکت همچنین می‌تواند بازی را به روش مناسب زیر ادامه بدهد:

6. ...

dxc4

7.e3

♙d5!

8. ♙f6

gxf6

9. ♞d2

♙xc3

10.bxc3

b5

11. ♙c2

سفید در نظر دارد از این پس با 12. ♙e2 سپس 13. ♙f3 و یا 12.a4 به بازی ادامه دهد اما...

11. ...

♙b7!

اکنون اگر سفید 12.a4 بازی کند با جواب ساده‌ی 12...a6 روبرو می‌شود.

12. ♙e2

♙xg2

13. ♙f3

♞xd4!

حالا اگر سفید 14.cxd4 بازی کند سیاه با 14... ♙xf3 جواب می‌دهد و بعد از 14. ♙xg2 حرکات 14... ♞xc2+ سپس

12. exf6 exf2+ 13. ♖xf2 ♔f5+

14. ♔e1 o-o-o

هجوم سیاه قاطع می‌شود.

12. ... ♘g4

13. ♕d4 ♘gxe5

وضع سیاه بهتر است. (اشیلمن - فاین، سال

(۱۹۳۶)

چنان‌که هم‌اکنون مشاهده کردیم راه

5. ♔a4+ برای سفید موجب اتلاف زمان

می‌شود و برای سیاه در کار گسترش، برتری

روشنی فراهم خواهد ساخت به همین دلیل

است که دادن کیش در پنجمین حرکت سفید

عملاً گنار رفته است.

اینک راه مهم دیگری را که سفید می‌تواند

به جای 5. ♔a4+ انتخاب کند مورد بررسی،

قرار می‌دهیم:

5. e3

o-o

چون هنوز به بحث درباره‌ی دفاع نیمزویج

نرسیده‌ایم لذا در اینجا فقط به ذکر این نکته

اکتفا می‌شود که سیاه می‌تواند به روش زیر بازی

را به یکی از شکلهای دلخواه از دفاع نیمزویج

بکشانند:

5. ... c5 6. ♕d3 dxc4! 7. ♕xc4 o-o

8. o-o ♘c6 الخ

بازی سیاه رضایت‌بخش است.

6. ♕d3

6. a3 ♕xc3+ 7. bxc3 b6 8. ♔c2

♕b7 9. cxd5 exd5 10. ♕d3 ♘b d7

11. o-o ♖e8 12. c4 c5! 13. ♕b2

♖c8 14. dxc5 ♘xc5+

1) 9. a3 exd4

10. axb4 dxc3

11. bxc3 o-o

12. ♕e2 dxc4

13. o-o

13. ♕xc4 ♔g4 الخ

13. ... a6

14. ♔c2

سیاه برتری دارد.

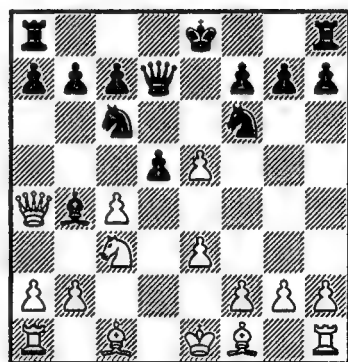
این راه بازی گاهی اوقات به وضعهای مشابه

دفاع نیمزویج (که بعداً بیان خواهد شد) کشیده

می‌شود و برای سفید دو فیل باقی می‌ماند اما

سیاه نباید از این جهت ترسی داشته باشد.

2) 9. dxe5



۱۹۱

9. ... d4!

این حرکت را الخین توصیه کرده است.

10. a3

10. exd4 ♔xd4

10. ... ♕xc3+

11. bxc3 dxe3

12. ♕xe3

6. ♘f3

♘c6

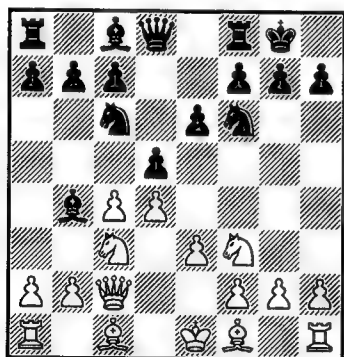
(شکل ۱۹۲)

(مسابقه بین بوداپست - مسکو، سال ۱۹۴۹)

بازی تیار و راگوزین)

اسب خانه‌ی c6 را اشغال کرده است بی آن‌که نظیر روش راگوزین بر اثر حرکت ♖a4+ به این کار مجبور شده باشد.

این طرز گسترش اسب مخصوص راگوزین است مقصود راگوزین کنترل خانه‌ی e5 است به منظور آنکه بعداً پیاده‌ی شاه را پیش براند. راگوزین در این خصوص می‌گوید گسترش اسب قبل از بازی c5 با روش معمولی این دفاع مغایرت دارد. سیاه اول پیشروی e5 را فراهم می‌سازد و اگر به این کار موفق نشود آنگاه به جست‌وجوی شانسهای متقابل در جناح وزیر برمی‌آید.



7.a3

اگر سفید این فیل را فوراً نراند در آن صورت سیاه فرصت پیدا می‌کند پیاده‌ی c4 را بزند و سپس فیل را به خانه‌ی d6 عقب بکشد و به این ترتیب به اجرای حرکت e5 مطمئن شود. حال آنکه اکنون بازی 7... ♘d6 به علت 8.c5 ضعیف است.

6. ...

♘c6

7.0-0

dxc4

8. ♘xc4

♘d6

9. ♖c2

9. ♘b5 e5 (9... ♘d7 10.e4)

10. ♘xc6 exd4! 11. ♘xb7

(11. ♘xd4 bxc6 12. ♘xc6 ♖e8)

♘xb7 12. ♘xd4 ♖d7 13. ♘d b5

♖c6 14.f3 ♘e5!=

9. ...

e5

10.h3

♖e7

11. ♘d2

♘d7

12. ♖ae1

♖ae8

13. ♘g5

g6

14.dxe5

♘xe5

15. ♘b3

c5!

تفسیر این راه بازی از راگوزین است و به نظر وی وضع دو هم‌آورد برابر است. همان‌طور که قبلاً گفته شد وضع نمونه‌ی روش راگوزین ممکن است از دفاع نیم‌زویج در بازی پیاده‌ی وزیر ایجاد شود.

اینک دو مثال در این باره آورده می‌شود:

مثال اول:

1.d4

♘f6

2.c4

e6

3. ♘c3

♘b4

4. ♖c2

d5

5.e3

0-0

این بازی در عصری که بازی شد اثر مطلوبی در شطرنج‌بازان باقی گذاشت.

به طوری که در وضع شکل بالا مشاهده می‌کنیم سیاه در جناح وزیر دارای سه پیاده‌ی پیوسته و رونده است و دیر یا زود سفید ناگزیر است در برابر فشار و مزاحمت این پیاده‌ها سوار اضافی را پس بدهد. همچنان که سیاه سرانجام بازی را به طرز درخشانی برده است.

مثال دوم:

1.d4	f6
2.c4	e6
3.f3	b4
4.b3	c6
5.e3	d5
6.f3	o-o
7.a3	dxc4!
8.fxc4	d6

اینک سیاه می‌تواند میان حرکات 9...e5 و 9...a5 یکی را برگزیند.

9.f5	e5!
10.fxc6	exd4
11.fxd4	bxc6
12.fxc6	cd7

سیاه یک پیاده قربانی داده است اما برتری وضع این قربانی را کاملاً توجیه می‌کند.

13.f4

(شکل ۱۹۴)

و حالا به جای 13...g4 که راگوزین در سال ۱۹۳۶ در شهر مسکو در مقابل کاپابلانکا

7. ...	f3xc3+
8. c3	d7
9.b4	

پیش از آنکه سیاه فرصت پیدا کند و با a5 از این حرکت ممانعت به عمل آورد. مثال:

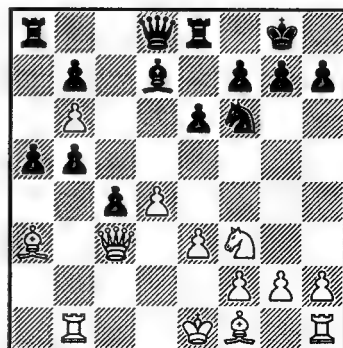
9. d3	a5	10. o-o	a4!
11... a5	12... b3		
9. ...	a5!		
10.b5?			

بهتر آن است که با 10. b1 زنجیر پیاده‌ها را حفاظت کند.

10. ...	a7
11.a4	c6!
12. a3	e8
13. b1	dc4
14.b6?	

بازی درست چنین است:

14. fxc4	cx b5	15. ax b5	d5
16. d3	ax		
14. ...	b5!		
15. ax b5	cx b5		



۱۹۳

آن با اتلاف زمان همراه است. از سوی دیگر در بسیاری حالات گرفتن پیاده‌ی c4 و حفظ آن با b7-b5 تهدیدی است که سفید باید آن را در نظر داشته باشد.

3. ♠f3

از ادامه‌ی 3. ♠c3e5 به نام گامبی متقابل ویناور اجتناب می‌کند (گامبی ویناور را بعداً می‌بینیم).

3. ...

♠f6

4. ♠c3

سفید اگر مایل به ورود در حالات مختلف دفاع اسلاو نباشد می‌تواند روش معاوضه را به شرح پایین دنبال کند. آنچه مسلم است مسایلی که پس از معاوضه‌ی پیاده‌ها در برابر بازی سیاه ظاهر می‌شود کمتر حل‌نشده‌ی می‌ماند:

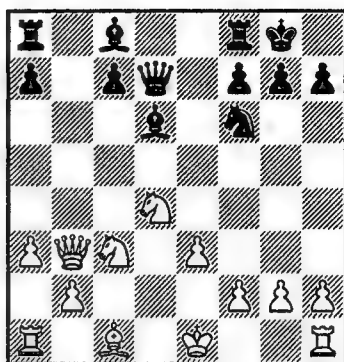
4.cxd5 cxd5 5. ♠c3 ♠c6 6. ♠f4 ♠f5 7.e3 e6 (7...a6 8. ♠e5 ♠c8 9.g4 ♠d7 10. ♠g2 e6 11.o-o h6 12. ♠g3 ♠e7 13.f4 ♠xe5 14.fxe5 ♠h7=) 8. ♠b3 ♠b4 (8... ♠b6 9. ♠xb6 axb6 10.a3±) 9. ♠b5 ♠e7 10.a3 ♠xc3+ 11. ♠xc3 o-o
وضع دو طرف برابر است.

4. ...

dxc4

حرکت بالا وزیر سفید را از خانه‌ی b3 محروم می‌سازد و در نتیجه سیاه می‌تواند بدون مشکل فیل وزیر را در خانه‌ی f5 گسترش بدهد. سیاه وقتی دفاع اسلاو را انتخاب می‌کند ناچار است ورود وزیر حریف را به خانه‌ی b3 مورد توجه قرار بدهد و همین امکان سفید است که

بازی کرده است به عقیده‌ی کاپابلانکا سیاه باید a6... 13 انجام دهد.



۱۹۴

دفاع اسلاو

اکنون به شرح راهی پرداخته می‌شود که چون به وسیله‌ی استادان شطرنج اسلاواک مطرح شده دفاع اسلاو نام گرفته است. در این شیوه‌ی دفاعی سیاه در دومین حرکت c6-c7 بازی می‌کند.

1.d4

d5

2.c4

c6

سیاه از پیاده‌ی مرکز دفاع می‌کند بی‌آن‌که راه را بر فیل وزیر ببندد.

محققاً این دفاع بسیار محکم است و هرگز دلیلی بر رد آن ارائه نگشته است. سیاه نظیر دفاع ارتدوکس از پیاده‌ی وزیر حمایت می‌کند، با این تفاوت که راه خروج فیل وزیر را مسدود نمی‌سازد جنبه‌ی منفی آن در مقایسه با دفاع ارتدوکس در آن است که اسب وزیر از گسترش در خانه‌ی c6 محروم می‌شود. ضمناً اقدام به یک بازی متقابل به کمک پیش راندن پیاده‌ی ستون c در اینجا یا مطرح نمی‌شود و یا اجرای

o-o 12. ♔d1 ♕e7 13.e4 e5

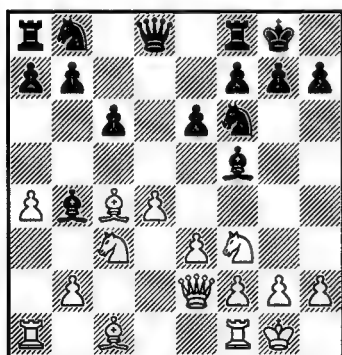
این بازی در سال ۱۹۳۷ میان ایوه - الخین در پانزدهمین دست بازی از مسابقه بر سر عنوان قهرمانی جهان انجام شده است و اکنون وضع دو طرف برابر است. سیاه با حرکت متن اسب c3 یعنی مدافع خانه‌ی e4 را هدف گرفته است زیرا سفید در وضعیت حاضر می‌کوشد پیاده‌ی شاه خود را پیش براند.

8.o-o

o-o

9. ♖e2

به این ترتیب به وضع بنیادی دفاع اسلاو رسیده‌ایم. سفید همچنین می‌تواند 9. ♘h4 بازی کند و این راه بازی را در پایان این مبحث در یک بازی می‌بینیم.



قصد سفید پیش راندن پیاده‌ی شاه است و سیاه برای جلوگیری از این پیشروی فوری می‌تواند به سه طریق متفاوت زیر بازی کند:

1) 9. ... c5

2) 9. ... ♘e4

3) 9. ... ♕g4

1) 9. ...

c5

غالباً گسترش پیش از وقت فیل وزیر سیاه را مشکوک می‌سازد. مثال:

4. ... ♕f5 5.cxd5 cxd5 6. ♖b3!

ادامه‌ی فوق در بازی بین الخین - کاپابلانکا، سال ۱۹۲۴ جریان یافته است و سیاه ناگزیر 6... ♕c8 بازی کرده است زیرا حرکت 6...b6 برای او ایجاد مشکل می‌کند. بد نیست بدانیم که حرکات:

4. ...e6 5.e3

بازی را به راه مران در می‌آورد.

5.a4

حرکتی است احتیاطی که سیاه را از اجرای b5 و دفاع از پیاده‌ی c4 مانع می‌شود. سفید همچنین می‌تواند با 5.e3 به گسترش ادامه دهد. (این راه را بعداً بررسی می‌کنیم) اما این ادامه ضعیف است و کمتر بازی می‌شود. یک راه بازی جالب 5.e4 است که گِلمر استاد شطرنج شوروی به دفعات آن را بازی کرده است. مثال:

5.e4!? b5 6.e5 ♘d5 7.a4 e6 8.axb5 ♘xc3 9.bxc3 cxb5 10. ♘g5! ♕b7 11. ♖h5 g6 12. ♖g4 ♕e7 13. ♕e2 ♕d5 14. ♕f3 ♘c6

شانسهای سیاه کمتر از سفید نیست.

5. ...

♕f5

6.e3 (الف)

e6

7. ♕xc4

♕b4

یک راه ادامه‌ی خوب برای سیاه چنین است:

7. ... ♘b-d7 8. ♖e2 ♕b4 9.o-o ♕g6 10. ♕d3 ♕xd3 11. ♖xd3

پیاده را پس می‌گیرد اما بازی را از دست می‌دهد.

14.b4!**b4x**14. ... **b4x** 15. **c6x** bxc616. **b4x** b4 **b4x** a3**15. a3!**

تهدید سفید به شرح زیر است:

16. **b3** **b6** 17. **a5** سپس18. **b4**

در بازی بلاونتز - ورسوف، که این بطلان برای اولین بار نشان داده شده، سیاه کوشیده است با **15... f8** به مقابله برخیزد اما پس از ادامه‌ی پایین:

16. **dc1!** **b6** 17. **f5** exf518. **a b1** **a2**

(می‌کوشد در قبال از دست رفتن وزیر دو رخ حریف را بگیرد.)

19. **f7+!** **f7** 20. **a2+**

سفید سریعاً بازی را برده است.

در بازی راگوزین - فلور (مسکو سال ۱۹۳۶) سیاه حرکتی از ادامه‌ی پیشنهادی تئوری را انتخاب کرده و این‌طور بازی کرده است:

b) 13. ... d8

از نقطه‌نظر تئوری ادامه حرکت بالا این است:

14. **c6** bxc6 15. **b4** **c7** 16. **h3****d1+** 17. **d1** **e5**

که وضع سیاه جبران کمبود پیاده را می‌کند اما در بازی راگوزین - فلور سفید چنین ادامه داده است.

منظور آن است که در جواب **10.e4** حرکت **10...xd4** را بازی کند. این حرکت بر اثر بررسی‌های پلاونتز استاد شطرنج شوروی رد شده است، از این قرار:

10. a2!**a5**حرکت **10...c6** بهتر به نظر می‌رسد و

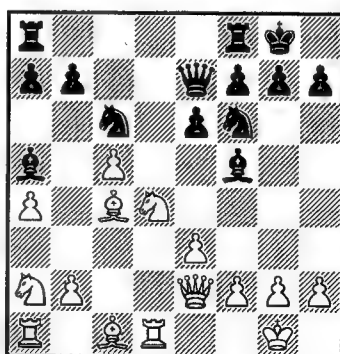
ادامه‌ی آن چنین است:

10. ... **c6** 11. **b4** **b4**12. **d2**

که چون برای سفید دو فیل باقی می‌ماند، کمی برتری دارد. سیاه حرکت متن را برای آن بازی کرده است که از داشتن دو فیل محروم نشود.

11.dxc5**c6**

مدتها گمان می‌رفت که سیاه همیشه می‌تواند پیاده‌ی **c5** را پس بگیرد.

12. d1**e7****13. d4!**

۱۹۶

اینک ادامه‌ی دو بازی آورده می‌شود که هر دو به برتری قاطع سفید انجامیده است.

a) 13. ...**c5?**

14. ♖d1± 11. ♗e5 ♗xc3=

(الخین - ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷)

10. ... ♗xc3

10. ... ♗xc3 11. bxc3 ♗xc3

12. ♖b1

با تهدید دوجانبه‌ی 13. ♖xb7 و همچنین

13. ♗xf5 exf5 14. ♖c2

11. bxc3 ♗xc3

12. ♖c2 ♗xd3

13. ♖xd3 ♗d5

14. ♗a3 ♖e8

15. ♖b1

سفید به خاطر پیاده‌ی قربانی شده فشار

نیرومندی وارد می‌سازد. در بازی نایدورف -

تریفونوویچ، پراگ، سال ۱۹۴۹ بازی چنین دنبال

شده است:

15. ... b6

16. ♗e5! ♗f6

17. ♖c3 ♗fd7

سیاه بی‌آنکه از پیاده‌ی اضافی دفاع کند

برای از جا کردن اسب e5 و بهبود وضع، به

اجرای حرکت متن دست زده است. اکنون اگر

سفید پیاده‌ی c6 را بزند پس از:

18. ... ♗xc6 19. ♖xc6 ♖c8

وضع متعادل می‌شود.

18. ♗c4 c5

19. ♗d6 ♖f8

20. ♖fd1 ♖h4

21. a5

سفید به برتری بارزی دست یافته است.

14. b4!

14. ... ♗xb4 15. ♗d2 ♗c6

(15... ♗xc5 16. ♗b3 ♖b6

17. ♗xa5) الخ 16. ♗xc6

بنابراین چون پیاده‌ی b4 گرفتنی نیست

سیاه بازی را به شرح زیر دنبال کرده است است:

14. ... ♗c7

و سفید به خاطر برتری نیروها سرانجام بازی

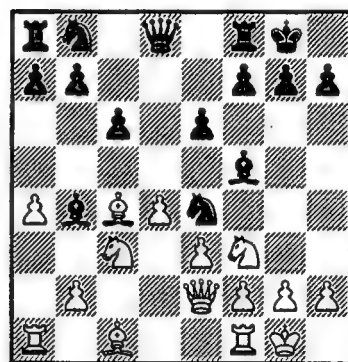
را برده است.

2) 9. ... ♗e4

حرکت بالا که محققاً سفید را از پیش راندن

پیاده‌ی شاه مانع می‌شود مدتها در این وضع

نیرومندترین حرکت به شمار می‌رفته است.



۱۹۷

10. ♗d3!

این قربانی پیاده در سال ۱۹۳۷ توسط ایوه

در مسابقه‌ی دوجانبه نامبرده با الخین در عمل

وارد شده و متداول گردیده است.

ایده‌ی سامیش یعنی حرکت 10. g4 بسیار

جالب توجه است. مثال:

10. g4! ♗g6 (10... ♗xc3 11. bxc3

♗xg4 12. cxb4 ♖f6 13. ♖g2 ♖g6

هدف سفید آن است که با حرکت f3 سپس e4 مرکز را متصرف شود. این روش نسبت به ادامه‌ی 6.e3 پیچیدگیهای تاکتیکی بیشتری دارد.

1) 6. ... ♖bd7

سیاه با حرکت بالا و حرکت بعدی خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرد تا بتواند بعداً پیاده‌ی شاه را دو خانه جلو براند. این کار به منزله‌ی نقض اصول کلی به شمار می‌رود اما سالها گذشته است تا بطلان این حمله‌ی متقابل نابهنگام به اثبات رسیده است.

7. ♜xc4

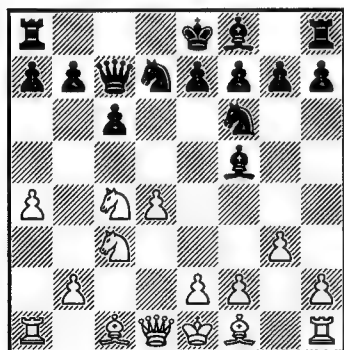
7. ♜xd7 ♜xd7! 8.e4 ♜g6

9. ♜xc4 e5=

7. ...

♙c7

8.g3!



این حرکت به سفید امکان می‌دهد فیل وزیر را در خانه‌ی f4 مستقر سازد. ادامه‌ی 8. ♙b3 به شرح زیر رد شده است.

8. ...e5! 9.dxe5 ♜c5! 10. ♙a2 ♜a6 (♜b4 با تهدید 11.e4 ♜xe4

3) 9. ...

♜g4

بعد از حرکت بالا سفید از اجرای اندیشه‌ی خود یعنی پیش راندن پیاده‌ی شاه باز می‌ماند زیرا پس از 10.e4 سیاه 10... ♜xf3 سپس 11... ♙d4 بازی خواهد کرد. حرکت دفاعی سیاه بی‌آنکه راه پیشروی پیاده‌ی شاه سفید را بگیرد دست یافتن به تساوی را برای او ممکن می‌سازد.

10. ♜d1

10.h3 ♜xf3 11. ♙xf3 ♜bd7

12. ♜d1 e5=

(رشفسکی - اسمیسلاف شانزدهمین دور از مسابقه‌ی قهرمانی جهان در مسکو، سال ۱۹۴۸)

10. ...

♜bd7

11.h3

♙h5

12.e4

سفید سرانجام پیاده‌ی شاه را پیش می‌راند!

12. ...

♙e7

13.e5

ایوه حرکت 13.a5 را توصیه می‌کند و به نظر او بازی سفید از حریف بهتر می‌شود. در آن حال اگر سیاه 13...e5 بازی کند با پاسخ 14.g4 برخورد می‌کند.

13. ...

♜d5

14. ♜e4

h6

15. ♜g3

♜g6

تساوی برقرار است. (فلور - رشفسکی، سال

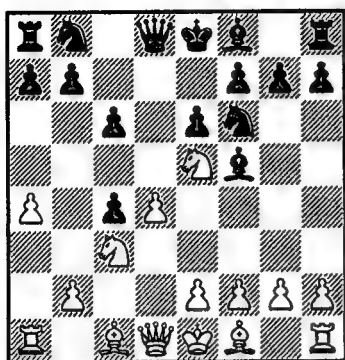
(۱۹۳۷)

6. ♜e5

را به تساوی می‌رساند. مثال:

(شکل ۱۹۹)

۱۹۹



7.f3

برای آنکه 8.e4 بازی کند.

7. ... ♞b4

8. ♙g5

ادامه‌ی 8.e4 پرمخاطره است و کمترین بی‌احتیاطی سفید موجب برتری حریف خواهد شد. مثال:

8.e4 ♙x e4 9.f.e4 ♞x e4 10. ♙d2 (10. ♙f3 ♙x d4 11. ♙x f7+ ♙d8 12. ♙g5+ ♞x g5 13. ♙x g7 ♙e3+ 14. ♙d1 ♙f8 15. ♞x c4 ♙c5 16. ♙c2 ♞d7 17. ♙d1 ♙e7 سیاه ♙x d4 11. ♞x e4 ♙x e4+ 12. ♙e2 ♙x d2+ 13. ♙x d2 ♙d5+ 14. ♙c2 ♞a6 15. ♞x c4 o-o-o 16. ♙e3 ♞c5

سیاه در برابر کمبود سوار، جبران کافی دارد. یوکوویچ برای حرکت پانزدهم 15...b5 را توصیه می‌کند و وضع دو طرف بازی را برابر می‌داند.

12. ♞x e4 ♙x e4+

(پتروف - کاپابلانکا، سال ۱۹۳۷).

8. ... e5

9.d.x e5 ♞x e5

10. ♙f4

اکنون اسب e5 آچمز شده و مورد حمله قرار

گرفته است.

10. ... ♞fd7

11. ♙g2 f6

12.o-o ♙d8

12. ... ♙e6 13. ♞x e5 f.x e5 14. ♙e3

♙c5 15. ♙c1±

13. ♙c1

هدف این حرکت سفید، تنها بیرون بردن

وزیر از برابر رخ حریف نیست بلکه دسترسی به

خانه‌ی e3 را نیز در نظر دارد.

13. ... ♙e6

سیاه سعی می‌کند از مزاحمت ♞c4

خلاص شود.

14. ♞e4!

این بازی در سال ۱۹۳۷ میان ایوه و الخین

انجام گرفته است و وضع سفید بهتر است.

در مسابقه‌ی بین‌المللی مسکو سال ۱۹۳۶ یونفیش با ادامه‌ی زیر:

14. ♞x e5 ♞x e5 15. ♞e4

در برابر فلور کسب برتری کرده است. با این‌همه لازم است خاطرنشان شود که حرکت متن از ادامه‌ی اخیر قوی‌تر است.

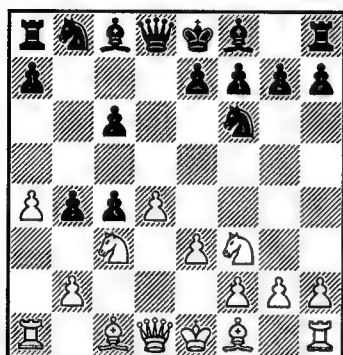
6. ... e6

حرکت بالا از 6... ♞d7 آرام‌تر است و سیاه

تنها وسیله پاره کردن زنجیر پیاده‌های سیاه همین است.

6. ... b4

سیاه که در صدد حفظ پیاده‌ی گرفته‌شده نیست در جناح وزیر به عملیات می‌پردازد.



1) 7. ♖a2

هرچند بهترین خانه‌ی عقب‌نشینی اسب همین است، با این وصف چند «زمان» لازم است تا این اسب به صحنه‌ی عملیات برگردد.

7. ... e6

8. ♙x c4 ♙e7

9. 0-0 0-0

10. ♙e2 ♙b7

11. ♖d1 a5

ادامه‌ی پایین هم خوب است:

11. ... c5 12. dxc5 ♙a5

الغ حالا سفید برای آنکه ♖a2 را وارد میدان

کند باید مشکلاتی را از پیش بردارد.

12. ♙d2 ♙bd7

13. ♙c1 ♙b6

14. ♙b3 c5!

حرکت 8. ♙x c4 به شرح زیر بازی را به تساوی می‌کشانند.

8. ... 0-0 9. ♙g5 c5 10. dxc5

♙x d1+ 11. ♖x d1 ♙c2

8. ... h6

9. ♙f6 gxf6

اسب e5 را فراری دهد، بهتر است سفید

9. ♙h4 9... ♙bd7 سیاه و پاسخ سیاه

خواهد بود.

10. ♙x c4 c5!

11. dxc5 ♙x d1+

12. ♖x d1 ♙c2!

13. ♖c1 ♙b3

14. ♙d2 ♙xc3

15. ♖x c3 ♙xa4

بازی دو طرف برابر است. (ایوه - الخین،

مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷)

راه الخین

در مبحث دفاع اسلاو سفید به جای حرکت

احتیاطی 5. a4 می‌تواند 5. e3 بازی کند اما در

آن صورت باید به دقت هرچه تمام‌تر مبارزه را

ادامه بدهد.

1. d4 d5

2. c4 c6

3. ♙f3 ♙f6

4. ♙c3 dxc4

5. e3 b5!

6. a4

سیاه که در صدد است پیاده‌ی c6 را پس بگیرد نسبت به حریف بازی آزادتری دارد (الخین - ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷).

گامبی متقابل ویناور

اگر سفید به جای 3. f3 3. حرکت c3 3. را بازی کند، سیاه می‌تواند راه گامبی ویناور را انتخاب کند. از این قرار:

1.d4 d5
2.c4 c6
3. ♘c3

این ادامه روز به روز کمتر بازی می‌شود. معمولاً این پس و پیش شدن حرکات واکنشی را باعث می‌شود که در زیر به شرح آن می‌پردازیم.

3. ... e5!?

حرکت بالا که گامبی ویناور نامیده شده به شدت مورد انتقاد قرار گرفته است و امروزه تقریباً بازی نمی‌شود. ذیلاً عکس‌العمل سفید را در برابر این گامبی بررسی می‌کنیم.

1) 4.dxe5

این حرکت بازی سیاه را آسان می‌سازد.

4. ... d4
5. ♘e4 ♔a5+

پیاده را پس می‌گیرد.

6. ♘d2

پس از حرکات 6. ♘d2 ♔xe5 6. سفید ناچار است با صرف زمان، اسب مورد تهدید را نقل مکان بدهد و سیاه به سهولت وضع را متعادل می‌سازد.

بازی خوب برای سیاه (رشفسکی - اسمیسلفوف مسابقه‌ی رادیویی آمریکا و شوروی سال ۱۹۴۵).

در بازیهای قدیمی که بر این زمینه جریان یافته است این پیشروی خیلی زودتر اجرا می‌شده و در نتیجه مشکلاتی برای سیاه ایجاد می‌کرده است. از جمله‌ی این دشواریها یکی ضعف خانه‌ی b5 قبل از رفتن شاه سیاه به قلعه است که در نتیجه آن فیل شاه سفید می‌تواند در آن نقطه مستقر شود. در بازیهای منطبق بر اصول کلی که قبل از رفتن قلعه هرگونه اقدام به معاوضه در مرکز را مجاز نمی‌داند، سیاه پس از برقراری ارتباط میان رخها به اجرای حرکت c5 دست می‌زند. این یک نکته‌ی اساسی روش نوین به شمار می‌رود.

2) 7. ♘b1

این ادامه خیلی ضعیف است و به سیاه آزادی عمل زیادی می‌بخشد.

7. ... ♕a6!

8. ♕e2 e6

9. ♘e5 ♕e7

10. o-o o-o

11. ♘xc4 c5!

حرکتی مهم و اساسی است.

12. dxc5 ♘bd7

سیاه برای زدن پیاده عجله نمی‌کند.

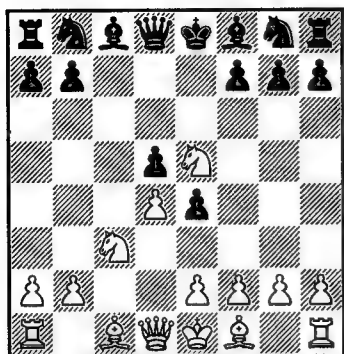
13. c6 ♘c5

14. ♘bd2 ♔c7

15. ♔c2 ♖ad8

16. ♕f3 ♘d5!

سفارش می‌کند. در شکل پایین گویی با مهره‌های سفید شروع بازی فرانسوی انجام شده است.



۲۰۱

6. ... c6!

حرکتی است که سیاه را به وضع برابر می‌رساند. دیگر حرکات سیاه ضعیف است. مثال:

6. ... f6? 7. a4+ e7 8. b3!
 fxe5 9. g5+ f6 10. dxe5
 6. ... a5 (حرکت لاسکر) 7. e3! b4
 (7... f6 8. h5+) 8. d2 e7
 9. a3 (9. b5+ f8 10. h5
 e6 11. e2 f6 12. f3! fxe5
 13. fxe4 g6 14. o-o ای حمله برنده ای
 دارد xc3 10. xc3 b6
 11. a4+ f8 12. b5 e6
 13. e8! الخ

ادامه‌ی محافظه کارانه در دفاع
اسلاو

3.e3

1.d4

2.c4

d5

c6

6. ...

d7!

حرکت متن از زدن پیاده‌ی حریف قوی‌تر است، یوکوویچ ادامه‌ی زیر را برای سیاه توصیه می‌کند.

6. ... f5 7. f3 c5! 8. b3
 a6=

7. f3

بازی 7.f4 نادرست است زیرا ضعف خانه‌ی e3 به ضرر سفید تمام می‌شود و بعد از 7... h6! سفید نمی‌تواند از نفوذ اسب شاه حریف به این خانه جلوگیری کند.

7. ...

xe5

8. xe5

وضع سفید اندکی مزیت دارد.

چنان‌که دیدیم زدن فوری پیاده‌ی e5 گامی متقابل را رد نمی‌کند.

2) 4.cxd5

cxd5

5. f3

الخین راه زیر را توصیه می‌کند:

5.e4 dxe4 6. b5+ d7 7. dxe5
 xb5 8. xd8+ xd8 9. xb5
 b4+ 10. e2 a6 11. d4 e7
 12. e3

برتری با سفید است.

5. ...

e4

5. ... c6 6. xe5 xe5 7. dxe5
 d4 8. a4+

سفید پیاده را حفظ می‌کند.

6. e5

ایوه بازی 6. d2 سپس b3 را e3

بازی دو طرف برابر است.

تدافعی بعداً بررسی خواهد شد. بازی 3.cxd5 بسیار نیرومند است و بعد از حرکات زیر:

3. ... ♖x d5

4. ♜c3 ♙a5

5. ♜f3

قوای سفید به وضع بسیار عالی گسترش پیدا می‌کند.

3) 2. ... ♜c6

این بازی که به دفاع چیگورین مشهور است تحت همین عنوان بعداً از نظر خوانندگان خواهد گذشت.

4) 2. ... ♜f6

در واقع راه بالا روش مستقلى به شمار نمی‌آید چون ممکن است به راه‌های گوناگون دیگری تبدیل بشود. مثلاً بعد از 3. ♜c3g6 بازی به دفاع گرونفلد در آید و یا پس از 3. ♜f3c6 به دفاع اسلاو برسد. اکنون ببینیم اگر سفید حرکت 3.cxd5 را بازی کند پاسخ سیاه چگونه خواهد بود.

3. ... ♖x d5

4.e4 ♜f6

5. ♕d3 e5!

6.dxe5 ♜g4

سیاه پیاده را پس می‌گیرد و وضع خوبی به دست می‌آورد. اما سفید در اجرای حرکت چهارم متن نباید عجله به خرج بدهد بلکه لازم است این‌طور بازی کند:

4. ♜f3 ♕f5

5.e3 ♜c6

سفید همچنین می‌تواند! 5. ♖b3 بازی

نظری به حرکات بنیادی این گامی انداخته می‌شود:

1.d4 d5

2.c4

سیاه علاوه بر آنچه تا اینجا گفته شده است در حرکت دوم امکانات وسیع دیگری نیز در اختیار دارد که یکایک آنها به شرح زیر و به طور اختصار مورد بررسی قرار داده می‌شود. اما باید گفته شود که این بازیها نویدبخش نیستند و امروزه به کار نمی‌روند.

1) 2. ... c5

هدف این حرکت تسویه‌ی فوری مرکز است. اصل موضوع عالی است زیر سرانجام سیاه باید برای توفیق در اجرای حرکت c5... رنج و زحمت فراوان بکشد اما این حرکت باعث می‌شود سفید در کار گسترش برتری پیدا کند:

3.cxd5 ♖x d5

4. ♜f3 cxd4

5. ♜c3 ♙a5

6. ♜xd4 ♜f6

7. ♜b3 ♙c7

8.g3 الخ

سفید برتری دارد.

2) 2. ... g6

منظور سیاه آن است که از اجرای حرکت e6 خودداری کند تا فیل وزیرش بتواند از قطر آزاد c8-h3 استفاده نماید.

با اجرای حرکت زیر:

3. ♜c3 ♜f6

بازی به دفاع گرونفلد وارد می‌شود و این راه

- کند که حرکتی بسیار نیرومند است.
4. ... ♘f6? 5.cxd5 cxd5 6. ♘bd2 ♘b6
6. ... ♘f6 7. ♔b3 الخ الخ ! ♔b3

7.e4 ♙g4

8.d5 الخ

گامبی وزیر - دفاع اسلاو

توره - پلوگایفسکی

۱۹۸۹

به این ترتیب سفید بی آنکه پیشروی پیاده‌ی شاه حریف را اجازه بدهد به همان نتیجه‌ی بالا رسیده است.

* 1.d4 d5

2.c4 c6

3. ♘f3 ♘f6

4. ♘c3 dxc4

5.a4 ♙f5

6.e3 e6

7. ♙xc4 ♙b4

8.o-o o-o

9. ♘h4

5) 2. ... ♙f5

سیاه می‌خواهد مشکل همیشگی فیل وزیر را سریعاً حل کند اما چون خروج این فیل موجب ضعف جناح وزیر می‌شود از این کار سودی نمی‌برد. مثلاً پس از حرکات پایین:

3. ♘f3 e6

4. ♔b3!

سیاه برای یافتن پاسخ مناسب به دردرسر می‌افتد.

4. ... ♘c6

5.c5! ♔b8

6. ♙f4

این یورش بی‌پروای اسب از دیرباز شناخته شده است اما تنها در سالهای اخیر چهره‌ی واقعی خود را نشان داده است.

9. ... ♙g4

سیاه به قصد تضعیف جناح شاه سفید این حرکت را انجام داده است. در اینجا حرکت معمول ♘bd7...9 است. در واقع سیاه از ادامه‌ی 10. ♘xf5exf5 ترسی به خود راه نمی‌دهد زیرا به این ترتیب بر خانه‌ی e4 قویاً نظارت می‌کند. ضمناً اگر سفید به عوض آن که بلافاصله فیل سیاه را بزند 10.f3 بازی کند. بعد از:

10. ... ♙g6 11. ♘xg6 hxg6 12. ♔c2

راه تعرضی بالا زیاد بازی می‌شود. سفید بر اثر پیشروی سریع در جناح وزیر به برتری روشنی دست می‌یابد.

لازم است به ذکر این نکته‌ی جالب پرداخته شود که پس از حرکت 3. ♘f3 بهترین ایده برای سیاه بازی 3...c6 و ورود به دفاع اسلاو است و آن وقت در برابر حرکت 4. ♘c3 جواب درست 4...e6 است و برعکس حرکت 4...f6 به دلیل ادامه‌ی زیر اشتباه خواهد بود:

سیاه امکان خواهد یافت حرکت آزادکننده‌ی

c5... 16 را بازی کند. مثال:

16. ...c5 17. ♘a2 ♙a5 18. dxc5

♙xc5! 19. ♙xc5 ♚xg5+ سپس

20... ♙xc5

16. ...

♙a5

روشن است که پس از عقب‌نشینی فیل به

خانه‌ی e2 اجرای حرکت c5... 16 میسر نیست:

17. ♘a2! cxd4 (17... ♙a5? 18. dxc5

♙xc5 19. b4) 18. ♘b4 dxe3

19. ♙d6

سیاه تاوان قرار دادن اسب در خانه‌ی d6 را

می‌پردازد.

17. ♙h1

♙e7

18. ♙b1

♙fd8

19. b4

♙xb4

در این‌جا حرکت طبیعی c7... 19 است.

اما بعد از 20. f4 وضعیت سیاه فشرده و میدان

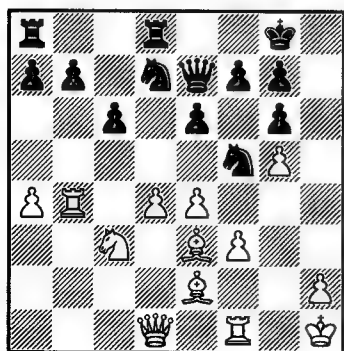
عمل قوایش بسیار محدود می‌شود. به همین

جهت است که ادامه‌ی فعال بالا را انتخاب

می‌کند.

20. ♙xb4

♙f5!



♙c8!

سیاه وضعیتی مناسب و بدون عیب و نقص

خواهد داشت.

10. f3

♙h5

11. g4

♙g6

12. e4

بی‌گفت‌وگو در این‌جا قوی‌ترین حرکت همین

است. سفید بدون اتلاف وقت از عدم توانایی

سیاه در اجرای حرکت e4... 12 استفاده

می‌کند و پیاده‌ی مرکز را پیش می‌راند. مثال:

12. ... ♙xe4 13. ♙g6 ♙xc3

14. bxc3 ♙xc3 15. ♙f8

12. ...

♙bd7

13. g5

♙e8

حرکت h5... 13 به علت جواب 14. f4

نادرست است.

14. ♙g6

hgx6

15. ♙e3

♙d6!?

پس از c7... 15 بر اثر ادامه‌ی زیر:

16. ♙b3! ♙e7 17. ♙h1 c5 18. d5

الخ

برتری با سفید خواهد بود. اسب سیاه در

خانه‌ی d6 فعالیت بیشتری اعمال می‌کند. اما در

عین حال این جنبه‌ی منفی بزرگ را هم دارد که

راه بازگشت فیل شاه سیاه را می‌بندد و سیاه باید

دائماً تهدید ♙a2 حریف را در نظر داشته

باشد.

16. ♙e2!?

در ابتدای امر به نظر می‌رسد که فیل قاعدتاً

باید به خانه‌ی b3 عقب بنشیند. اما متعاقب آن

است.

25. ♖×b8

♗×b8

در نگاه اول به نظر می‌رسد سیاه موردی برای ناراحتی ندارد و ضمناً جایگاه سوارهای سفید بد و نامناسب است. اما حرکت بعدی سفید همه چیز را در جای خود قرار می‌دهد.

26.d5!

«نیک‌بختی به روی افراد دلیر و جسور

لبخند می‌زند.»

حالا اقدام اساسی، باز کردن راه فعالیت دو فیل است. فیلها یکی پس از دیگری تمام عرصه‌ی نبرد را جولانگاه خود قرار می‌دهند.

26. ...

c×d5

27. ♕b5

♘b6

روشن است که سفید به آنچه می‌خواسته دست یافته است. فیل نشسته در خانه‌ی سیاه، مرکز جبهه را تقویت می‌کند و تهدیدهای مهلکی را بر روی قطر بزرگ a1-h8 بوجود می‌آورد. اکنون حرکت ♘f8... 27 هیچ‌گونه کمکی به حال سیاه نمی‌کند. زیرا بعد از:

28. ♘×d5 ♖×d2 29. ♕×d2 a6

30. ♕f4!

سیاه پیاده‌ی a6 را از دست می‌دهد. واضح است که اگر سفید به جای حرکت اخیر ♕×a6? 30 بازی کند خطای بزرگی مرتکب شده است و پس از:

30. ... ♖b1+ 31. ♖g2 ♗b2

فیل سفید گرفته می‌شود. بهترین امکانات مقاومت سیاه در حرکت ♗e5! 27... است. در آن حال بازی ♘×d5 28. راه به جایی نمی‌برد.

سیاه امید خود را به این قربانی بسته ولی ظاهراً سفید همه چیز را پیش‌بینی کرده است.

21.e×f5

♔×b4

22. ♖d2

حالا پیاده‌ی بی‌دفاع b7 آرایش صحنه‌ی نمایش را تغییر می‌دهد.

22. ...

e×f5

اگر سیاه ♖×f5... 22 بازی کند جواب سفید ♗g6! 23 خواهد بود و تعداد پیاده‌های سیاه در قبال همکاری و هم‌آهنگی خوب سوارهای سفید به حساب نمی‌آید. ادامه‌ی این راه را کمی بررسی می‌کنیم.

بعد از ♗g6×f6 23 سفید بازی را با حرکت ♕g5! 24 دنبال می‌کند و در آن حال اجرای حرکت ♘f6... 24 عملی نیست از این قرار:

24. ... ♗e8 (♗d b8 25. ♕f4)

25. ♖b1 ♕a5 26. ♖×b7

در نتیجه سوارهای سفید بر صحنه‌ی پیکار تسلط پیدا می‌کنند.

23. ♖b1

♔a5

24. ♖×b7

♖ab8

سیاه نمی‌تواند حضور رخ حریف را در عرض هفتم تحمل کند. مثال:

24. ... ♘c5 25. ♖e7! ♘a4

26. ♖a2

سفید در ایجاد تهدیدات قاطع پیشقدم

حریف پاک و راه را هموار می‌سازد. ادامه‌ی این

مثال:

راه می‌تواند چنین باشد:

1) 34. ... ♖×b7 35. h×g7 f6 36. g×f6

♙f7 37. ♖h6 (h4) ♙b8

38. ♗e2! 39. ♗f4

2) 34. ... g×h6 35. ♗×d5! h×g5

(35... h5 36. ♗f6! ♗b6

37. ♖e5!) 36. ♖h2

این حرکت آخر تکلیف بازی را روشن

می‌سازد.

31. ♖c7 ♗f8

32. ♗×c4

سفید با این معاوضه شانس کمترین واکنش

موجود را از حریف می‌گیرد.

32. ... d×c4

اگر بازی به روش زیر دنبال شود:

32. ... ♖×c4 33. ♖×c4 d×c4

34. ♗×a7 ♗d8 35. ♗c5! ♗d3

36. ♗b4 ♗×f3 37. ♗g2

آن وقت پیاده‌ی رونده‌ی a4 بدون آنکه

بتوان با آن مقابله کرد به سوی مسند وزارت

رهسپار می‌شود.

33. ♖e5 f6

34. ♖e6+ ♙h7

35. g×f6

پایان جدال نزدیک است.

35. ... ♙b7

36. ♗d5 g×f6

36. ... ♖f7 37. f×g7 ♖×e6 38. g×f8

♗+

28. ... ♖×d2 29. ♗×d2 a6

الغ برعکس با اجرای حرکت 28. ♗f4

ادامه‌ی زیر:

28. ... ♗×f3 29. ♖d3! ♗c8

(29... ♗×b5 30. a×b5 ♖a1+

31. ♗d1) 30. ♗×d5! ♖e1+

31. ♗g2 ♗h4+ 32. ♗h3

سیاه تنها می‌تواند به معجزه امید داشته

باشد.

28. ♗d4 ♗c4

29. ♖f4 ♗d8

30. h4!

یک طرح درست و آمیخته با بی‌پروایی.

ایده‌ی سفید ایجاد شکاف و نفوذ در قلعه‌ی شاه

حریف است.

30. ... ♙b4?

سیاه مبارزه را می‌بازد. او بایستی آخرین

شانسهای خود را در انتخاب راه زیر جست‌وجو

می‌کرد:

30. ... a6 31. ♗c6 ♗d6 32. ♗b7

♖d8

منظور سیاه آن است که اگر سفید

33. ♗c5 بازی کند روی حرکت 33...d4

حساب باز کند. اما سفید به جای حرکت مورد

انتظار سیاه بازی را با 33. h5! ادامه خواهد داد

که موجب بروز پی‌آمدهای ناخوشایند و جدی

برای سیاه می‌شود. مثال:

33. ... ♖d7 34. h6!

سفید قطر سیاه را از بازمانده‌ی سربازان

شطرنج جهان بعد از جنگ دوم جهانی است که هنگام بازی با مهره‌های سیاه به دفعات با این روش دفاعی به مبارزه با سفید برخاسته کسب موفقیت کرده است.

9. ♖×g5 h×g5 10. ♙×g5 ♜bd7
11. exf6 ♙b7 12. ♙e2 ♚b6 13. a4
o-o-o! 14. a5 ♚a6 15. o-o c5!

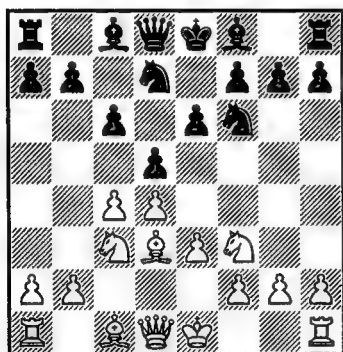
برتری با سیاه است.

5. ... ♜bd7

خانه‌های c5 و e5 را زیر نظر می‌گیرد.

6. ♙d3

۲۰۴



اکنون سیاه با ایده‌ی آزاد ساختن بازی خود می‌تواند یکی از سه راه زیر را انتخاب کند:

(۱) اجرای حرکت 6... ♙d6 با قصد آن‌که

e5... بازی کند.

(۲) انجام دادن حرکت 6... ♙e7 با هدف

دست زدن به عملیات رزمی در جناح وزیر.

(۳) گرفتن پیاده‌ی حریف با 6... d×c4 و

سپس فعالیت در جناح وزیر.

این راه بازی به روش مران مشهور است و به

حکم تجربه، از دو راه دیگر نیرومندتر است.

37. ♔g2 ♙h6

38. ♜×f6 ♚d8

39. ♜g8+ ♙h5

39. ... ♙h7 40. ♜e7

در این وضعیت سیاه بی‌آنکه به انتظار حرکت 40. ♙f6 حریف بماند، ادامه‌ی بازی را رها می‌سازد و به باخت اعتراف می‌کند.

دفاع نیمه اسلاو

در راه دفاعی اسلاو اگر سیاه در همان حرکات اولیه‌ی بازی حرکت e6 را انجام دهد و راه خروج فیل وزیرش را ببندد، بازی به روش دیگری تبدیل می‌شود که نام دفاع نیمه‌اسلاو را به خود گرفته است. اینک به بررسی این شیوه‌ی دفاعی پرداخته می‌شود.

1. d4 d5

2. c4 c6

3. ♜f3 ♜f6

4. ♜c3 e6

حالا تهدید سیاه زدن پیاده‌ی c4 و حفظ آن با حرکت b5 است.

5. e3

راه دیگر بازی به ضدگامبی مران موسوم است چون سفید با اجرای حرکت 5. ♙g5 سعی می‌کند حریف را از ورود به راه بازی معروف به مران که متعاقباً خواهیم دید مانع شود. مثال: 5. ♙g5 d×c4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. ♙h4 g5

حرکات اخیر سیاه ابداعی باتونیک قهرمان

11. ♖c2

♙c7

12. ♙d3

تهدید مات خودنمایی می‌کند.

12. ...

f5

ضعف پیاده‌ی e6 بی‌اهمیت است و سفید نمی‌تواند از پیشروی این پیاده جلوگیری کند.

13. ♖d1

cxd4

14. ♙×d4

♙c5

15. ♙h4

♞f6

سفید امتیازی ندارد.

دوم

6. ...

♙e7

این طرز گسترش، نظارتی بر خانه‌ی e5 ندارد. در نتیجه سفید می‌کوشد با فشار بر این خانه بهره‌برداری کند.

7.0-0

o-o

8.b3!

فعالیت در مرکز با 8.e4 نتیجه‌ای نمی‌دهد زیرا پس از 8...dxe4 9. ♞×e4 8...dxe4 چون فیل شاه سیاه مورد حمله قرار نگرفته است سیاه می‌تواند به آرامی با 9...c5 یا 9...b6 بازی کند.

8. ...

b6

8. ... dxc4 9. bxc4!

به این ترتیب خانه‌ی d5 زیر نظر قرار می‌گیرد.

9. ♙b2

♙b7

10. ♙e2

c5!

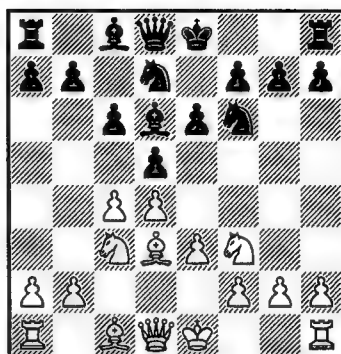
10. ... ♞c8 11. ♞a c1 ♙d6 12. e4 dxc4 13. bxc4 e5 14. dxe5 ♙×e5

اول

6. ...

♙d6

سیاه نظارت بر خانه‌ی e5 را باز هم تقویت می‌کند و از استقرار ♞f3 در این خانه مانع می‌شود. این راه بازی برای سیاه راه مطمئن و رضایت‌بخشی است اما چندان جلب‌نظر نمی‌کند.



۲۰۵

7.0-0

7.e4 dxe4 (7...dxc4 8. ♙×c4 e5 9. dxe5 ♞×e5 10. ♞×e5 ♙×e5 11. ♙×d8+ ♙×d8 12. ♙g5 ♙e7 13. o-o-o h6 14. ♙×f6+ gxf6 15. g3 ♙e6=) 8. ♞×e4 ♞×e4 9. ♙×e4 ♞f6 10. ♙c2 ♙b4+! 11. ♙d2 ♙×d2+ 12. ♙×d2 o-o 13. o-o b5!

وضع طرفین برابر است. (گرونفلد - تارتاکوور،

سال ۱۹۲۷)

7. ...

o-o

8.e4

dxe4

9. ♞×e4

♞×e4

10. ♙×e4

c5

اگر به این هدف برسد برتری مؤثری به دست می‌آورد.

رفتن در این مسیر دفاعی غالباً به پیدایش اکثریت پیاده‌های سیاه در جناح وزیر منجر می‌شود که در مرحله‌ی پایان بازی به نفع سیاه است. از آن طرف بازیکنی که با مهره‌های سفید بازی می‌کند باید هر چه زودتر که ممکن شود عملیات در مرکز جبهه را آغاز کند. در غیر این صورت شانس به دست گرفتن ابتکار عمل را از کف می‌دهد.

1.d4 d5

2.c4 c6

ممکن است ابتدا e6... بازی شود.

3.f3 f6

4.c3 e6

5.e3 bd7

اگر سیاه پیش از وقت a6...5 بازی کند بر اثر حرکت! c5.6 وضع نامطلوبی پیدا می‌کند.

6.d3 dxc4

7.xc4 b5

دو بازی اخیر سیاه حرکات بنیادی روش .مران است. سیاه پیاده‌های جناح وزیر را به حرکت در می‌آورد تا قطر بزرگ را روی فیل وزیر خود باز کند و این کار شامل پیشروی نهایی c5 می‌باشد.

8.d3

8.b3 b4 9.e2 a6

8.e2 a6 9.e4 b4 10.e5 bxc3

11.exf6 cxb2 12.fxg7 xg7

13.xb2 a5+ 14.d2 c5=

15. c d1±

(باتونیک - کابلنتس، سال ۱۹۴۵)

11. ad1

بازی سفید بهتر است. تهدید سفید آن است که اسب شاه را در خانه‌ی e5 بنشانند و سپس آن را با f4 حمایت کند و این امر نتیجه‌ی منطقی ضعف خانه‌ی e5 است. درست است که سیاه بر خانه‌ی e4 کنترل دارد اما استقرار اسب شاه سیاه در خانه‌ی e4 به هر شکل که باشد قابل توصیه نیست. مثال:

11. ... e4

11. ... c7 12. e5 xe5 13.dxe5

d7 14.f4 f d8 15. f3 f8

16. h3±

12.dxc5

ستون d را باز می‌کند.

12. ... xc3

13. xc3 bxc5

14.cxd5 exd5

15. a6!

این بازی در سال ۱۹۳۶ میان ایوه و وینتر در نوتینگهام انجام شده است و وضع سفید بهتر است.

سوم

روش مران

ایده‌ی سیاه آن است که بتواند هر چه زودتر c5... بازی کند. ضمناً فیل وزیر را در خانه‌ی b7 و دیگر سوارها را به طرز معمول گسترش بدهد و

(راگوزین - بوک ۱۹۴۸).

♙d6!=

(فولتیش - تریفونوویچ، پراگ، سال ۱۹۴۶)

10. ...

cxd4

11. ♖xb5!

حرکت متن به تهیه‌ی مقدمات پیشروی e4

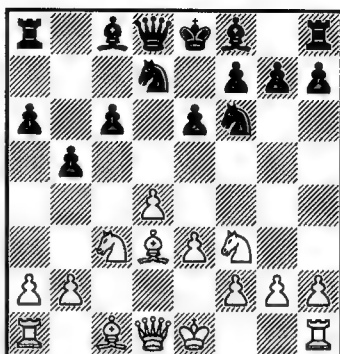
کمک می‌کند.

8. ...

a6

از پیاده‌ی b5 دفاع می‌نماید تا بتواند c5

بازی کند.



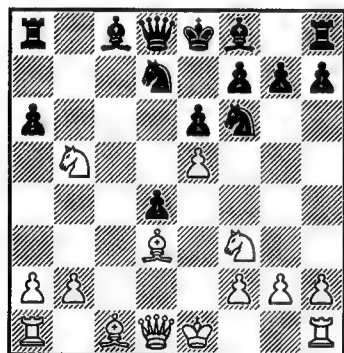
۲۰۶

این حرکت که به بلومفلد متعلق است به صورت ادامه‌ی معمولی در آمده است. بعد از حرکت 11.exf6 سیاه با 11...dxc3 بازی خوبی پیدا می‌کند همچنین پس از حرکت قدیمی 11.♖e4 سیاه به روش زیر تساوی را برقرار می‌سازد:

11. ... ♖d5 12.o-o ♙e7 13.a4 b4

14. ♖e1 h6 15. ♙c4 ♙b7

16. ♙xd4 ♙b6=



۲۰۷

9.e4!

این حرکت از ادامه‌ی زیر قویتر است:

9.o-o c5 10.a4 b4 11. ♖e4 ♙b7

12. ♖e d2 ♙e7 13.a5 o-o

14. ♖c4 ♙c7 15. ♙e2 ♙e4!=

9. ...

c5

10.e5

در بعضی از بازیهای مسابقات استادان

شطرنج به جای حرکت بالا بازی 10.d5 را انجام

داده‌اند. پاسخ سیاه به این حرکت سفید یکی

10...c4 است که چگونگی ادامه‌ی آن را در

تفسیر بازی سیراوان - کورچنوی در پایان این

شیوه‌ی دفاعی می‌بینیم و دیگر اجرای حرکت

10...e5 است از این قرار:

10.d5 e5 11.o-o c4 12. ♙c2

I

ادامه‌ی رنو - سوزین:

11. ...

♖xe5

12. ♖xe5

axb5

13. ♙f3!

این ادامه که توسط اشتالبرگ معمول گشته

قوی‌ترین راه ادامه است.

a) 13. ...

♙b4+

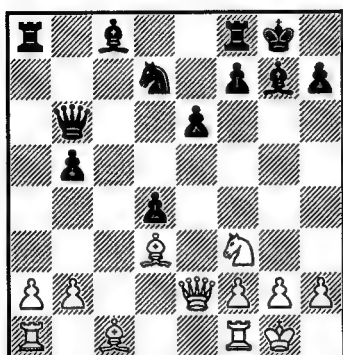
11. ... axb5
 12. exf6 ♖b6
 13. f.g7 ♙xg7
 14. o-o o-o
 15. ♔e2!

14. ♔e2 ♖b8
 14. ... ♔d5 15. ♙xd5 ♗xd5
 16. ♙xb5+ ♔e7 17. ♖d1 ♙c5
 18. ♗c6+

برتری سفید آشکار است.

15. ♙g5! h6
 16. ♙xf6 g.f6
 17. ♔h5 f.e5
 18. ♙xe5 o-o!
 19. ♙xb8 e5
 20. ♙xb5 e4!
 21. ♙xb4 exd3+
 22. ♔f1 ♖e8!

۲۰۸



تهدید سفید یکی 16. ♙xb5 و دیگر
 16. ♔e4! است که به پیروزی می‌انجامد.

15. ... ♗c5?

این بازی بهترین حرکت سیاه نیست.

16. ♙xh7+! ♔xh7

17. ♗g5+ ♔g6

17. ... ♔g8 18. ♔h5

18. ♔g4 f5

19. ♔g3 ♔f6

19. ... ♔b8 20. ♙f4

20. ♙f4

تهدید سفید بازی 21. ♙e5+ است.

20. ... ♔e7

21. ♖ac1

تهدید سفید چنین است:

22. ♖xc5! 23. ♖c1 24. ♖c7+

این بازی در سال ۱۹۵۴ میان آبراموف و
 آگرینسکی انجام شده و وضع طرفین مساوی
 است.

b) 13. ... ♔a5+

14. ♔e2 ♙d6

15. ♙c6+ ♔e7

16. ♙d2 b4

17. ♙xd6+

17. ♗c4 ♔h5+ 18. f3 ♖a6

19. ♗b6 ♙d7 20. ♙b7 ♖xb6!

17. ... ♔d6

18. ♗c4+ ♔d7

این بازی در سال ۱۹۵۵ در مسابقه‌ی آمریکا
 و شوروی میان رشفسکی و باتونینیک صورت
 گرفته و وضع دو هم‌اورد یکسان است.

این بازی به ویژه از آن جهت انتخاب شده است که نمایانگر جدال سخت سه سوار در برابر وزیر است. این مبارزه‌ی پیچیده و دشوار حتی قبل از گسترش کامل نیروها در می‌گیرد و تا خاتمه‌ی کارزار بی‌امان ادامه پیدا می‌کند.

نکته‌ی جالب در آن است که وقتی جدال به مرحله‌ی «پایان بازی» نزدیک می‌شود، شاه سیاه با وجود تهدیدات وزیر حریف به صحنه‌ی عملیات می‌شتابد و در حالی که از جانب قوای خودی به خوبی حفاظت می‌شود، تنها پیاده‌ی باقی‌مانده در میدان نبرد را تا خانه‌ی وزارت بدرقه می‌کند و سرنوشت بازی را روشن می‌سازد.

1.d4 d5

2.c4 e6

3. ♖c3 c6

4.e3 ♜f6

5. ♜f3 ♜bd7

6. ♖d3 dxc4

7. ♖xc4 b5

8. ♖d3 a6

9.e4 c5

10.d5 c4

11.dxe6

سفید همچنین می‌تواند 11. ♖c2 بازی

کند از این قرار:

11. ♖c2 e5 12.o-o ♖b4 13. ♖d2

o-o 14.a4 ♖b8 15.axb5 axb5

16. ♜a2 ♖d6 17. ♜b4 ♖b7

18. ♖c3 ♖e7 الخ

(توکماکف - نوگه‌ایراس، سال ۱۹۸۸)

21. ... ♖a7

22. ♖fe1 ♖d7

23.b4 ♜a6

24. ♜xe6! ♜xe6

25. ♖g7+ ♖f7

این حرکت سیاه اجباری است.

26. ♖g5+ ♖d7

27. ♖h8

تهدید مات از خانه‌ی c8 خودنمایی می‌کند.

27. ... ♖b8

28. ♖d4+

و سیاه تسلیم شده است. (کوتانوتر - کوتوف،

سال ۱۹۴۶) اما سیاه می‌تواند به جای

15... ♜c5 قوی‌ترین حرکت را انتخاب کند و

این‌طور ادامه بدهد:

15. ... ♖b7!

16. ♖xb5 ♖d6

ایده‌ی این حرکت سیاه از سیماگین است.

17. ♖d2

اگر سفید 17. ♖d3 بازی کند سیاه

می‌تواند حرکت 17... ♜c5 را انجام دهد.

17. ... e5

و سیاه پیاده‌های مرکزی نیرومند و بازی

خوبی دارد.

گامبی وزیر

دفاع نیمه‌اسلاو - روش مران

کورچنوی - سیراوان

سال ۱۹۸۹

بهتر است سفید به روش زیر بازی کند:

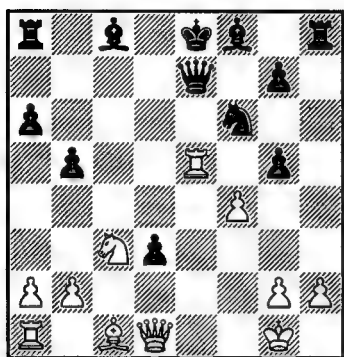
17. ♖f4 h×g5 18. ♕×e5 ♔f7

اما در آن حالت نیز سیاه مسئله‌ی دشواری

پیش رو نخواهد داشت.

17. ... h×g5

18. ♖×e5



۲۰۹

18. ... ♕×e5!!

این حرکت درست نبودن استراتژی سفید را

به اثبات می‌رساند.

19. f×e5 ♕c5+!

20. ♕e3

تنها حرکتی است که از پیروزی سریع سیاه

جلوگیری می‌کند. مثال:

1) 20. ♕h1 ♕g4

و سفید در برابر تهدید دوگانه‌ی

♕f2+ ♖×h2+ بی‌دفاع خواهد بود.

2) 20. ♕f1 ♖×h2 21. ♖×d3

♖h1+ 22. ♕e2 ♕g4+ 23. ♕d2

♖d8

سیاه می‌برد.

20. ... ♕×e3+

11. ... c×d3

12. e×f7+?!

استاد بزرگ شطرنج آمریکا برای اجتناب از

ورود به راههای شناخته‌شده، حرکت تازه‌ای را به

کار می‌گیرد که با قربانی یک سوار همراه است.

راه اصلی ادامه‌ی بازی چنین است:

12. e×d7+ ♔×d7

و حالا دنباله‌ی بازی می‌تواند به یکی از دو

شاخه‌ی زیر کشیده شود:

1) 13. o-o ♕b7 14. ♖e1 ♕e7

15. ♕g5 o-o 16. e5 ♕g4 17. ♕×e7

♖×e7 18. ♖×d3 b4 19. ♕a4 ♕×f3

20. ♖×f3 ♕×e5

وضع طرفین یکسان است (نیکولیچ -

بلیافسکی سال ۱۹۸۸).

2) 13. ♕g5 ♕e7 14. o-o ♕b7

15. e5 ♕e4 16. ♕×e7 ♔×e7!?

17. ♕×e4 ♕×e4 18. ♕g5 ♕b7

19. e6 ♖d5 20. ♖g4 f6

وضعیت حاد و قضاوت درباره‌ی آن دشوار

است.

12. ... ♕×f7

13. e5 ♖e7

14. ♕g5+ ♕e8

14. ... ♕g8? 15. ♖b3+ الخ

15. o-o ♕×e5

16. ♖e1 h6

17. f4?

یک حرکت اشتباه که موجب تضعیف قلعه‌ی

شاه سفید می‌شود.

34. ♔d6+

در نتیجه سفید قادر خواهد بود به کمک
کیش دائم نتیجه‌ی بازی را مساوی کند.

29. ♛e4 ♙x e4

30. ♔x e4 ♙f2+

31. ♔f1

31. ♔d2 ♙d7+ 32. ♔c2 ♙c7+

33. ♔d2 ♙b6 سپس 34. ♙f2+ الخ

31. ... ♙xg3+

32. ♔g2 ♙f4

33. ♙d1 ♔e7

34. ♙d6 ♙d8

35. ♔d5 ♙x d6

معاوضه‌ی سوارها از قدرت عمل سفید کم
می‌کند و برعکس برتری کمی قوای سیاه را
نمایان‌تر می‌سازد.

36. ♔x d6+ ♔f7

37. b4 ♙c7

توجه سیاه به آن است که سوارهایش را
هرچه بیشتر فعال کند واز برتری نیروکمال
استفاده را ببرد.

38. ♔x a6 ♙c2+

39. ♔f3 ♙x e5

40. h3

پیاده‌ی b5 به علت حرکت ♔d4+ ...
گرفتنی نیست.

40. ... ♔f6

41. ♔e4 ♙c4+

42. ♔e3 ♙x b4

43. ♔c6 ♙f4+

21. ♔f1 ♛h5

22. ♔x d3 ♙f8+

23. ♔e1 ♙f2+

24. ♔f1

24. ♔d2 (24. ♔e2 ♛f5+) ♙f5
25... ♙d8+ سپس

سیاه می‌برد.

24. ... ♙e3+

25. ♔e1 ♛f4!

اسب سیاه به طور غیرمستقیم از فیل
پشتیبانی می‌کند و در عین حال بر مواضع
حساس g6 و d5 نظارت می‌نماید.

26. ♔e4 ♙a7

27. g3

اگر سفید حرکت 27. ♔c6+ را انجام دهد
ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود.

27. ... ♙d7! (27... ♔f7? 28. g3
28. ♔e4 ♙c7! 29. ♔a8+ (29. g3
30. ♔x e3) سپس 30. ♔f3+ ♛e6

28. ♔e4 ♙c7! 29. ♔a8+ (29. g3
30. ♔h7 ♛g2+ 31. ♔e2
32. ♔d3 ♙d2+ 33. ♔e7 30. ♔x a6 ♛xg2+

29... ♔e7 30. ♔x a6 ♛xg2+
31. ♔d1 ♙f1+ 32. ♔c2 ♙f2+
33. ♔b3 ♙e6+ 34. ♔a3 ♙x c3+!

سیاه می‌برد.

27. ... ♙b7

28. ♔h7 ♛e6

28. ... ♛g2+? 29. ♔d1 ♙f1+
30. ♔c2 ♙x a1 31. ♔g8+ ♔d7
32. ♔xg7+ ♔c8 33. ♔f8+ ♔c7

2) 6. ♖a4+ ♘c6
 7. ♕x b4 e x f2+
 8. ♙x f2 ♚h4+
 9. g3 ♙d4+

سیاه برتری قاطع دارد.

بنابراین برای سفید بازی درست چنین

است:

4. ♘f3 ♘c6
 4. ... c5 5. e3 ♘c6 6. e x d4 c x d4
 7. ♕d3 ♕g4 8. o-o ♚c7 9. h3
 ♕x f3 10. ♖x f3 ♘x e5 11. ♖e1
 ♕d6 12. ♕f4+

(گرونفیلد - تارتاکوور، ۱۹۲۳).

a) 5. ♘bd2

منظور سفید آن است که با ♘b3 برای بار

سوم به پیاده‌ی d4 حمله‌ور شود. ادامه‌ی زیر نیز شایان توجه است.

5. ♕f4 ♘ge7 6. a3 ♕g4 7. ♘b d2
 ♘g6 8. ♕g5 ♕e7 9. ♕x e7 ♚x e7
 =
 +

به طوری که ملاحظه می‌شود در راه بازی بالا سیاه مختصر برتری پیدا می‌کند.

5. ... ♕e6

حالا اگر سفید 6. ♘b3 بازی کند سیاه پیاده‌ی c4 را می‌زند. بازیهای 5... ♕g4 و 5... ♕b4 نیز آزمایش شده اما همیشه به برتری سفید ختم شده است.

6. g3 ♙d7

7. a3 ♘ge7

8. ♖a4 ♘g6

تاکتیکی زیر به این کار موفق نمی‌شود. به این معنی که سفید می‌تواند در لحظه‌ی مناسب پیاده‌ی پیشکشی را پس بدهد و برتری موضعی (پوزیسیونی) خردکننده‌ای به دست آورد.

1. d4 d5

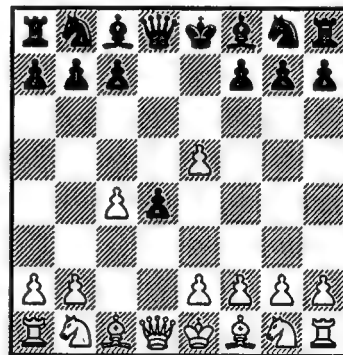
2. c4 e5

این بازی سیاه حرکت بنیادی این گامبی به شمار می‌رود که توسط آلبین ابداع شده است.

3. d x e5 d4

راه اصلی گامبی مورد بحث همین است.

پیاده‌ی d4 خروج اسب وزیر سفید را دچار زحمت می‌کند و در عین حال به آسانی از جا کنده نمی‌شود. در این وضعیت، بازی هر دو طرف روی پیاده‌ی d4 دور می‌زند.



۲۱۰

سفید به آسانی نمی‌تواند از مزاحمت پیاده‌ی

d4 رهایی پیدا کند. مثال:

4. e3? ♕b4+

5. ♕d2 d x e3!

1) 6. ♕x b4? e x f2+

7. ♙e2 f x g1: ♘+!

الخ

52. ♔a8+

♔g3

44. ♔f2

♔b2+

53. ♔a3

45. ♔f1

ضمن حمله به فیل سیاه از حرکت
 ♔d3+ ... که مات را به دنبال خواهد داشت
 جلوگیری می نماید.

بعد از: 45. ♔f3 سیاه به سادگی پیاده‌ی
 a2 را می زند و این در حالی است که پیاده‌ی b5
 کماکان به دلیل وجود تهدید ♔d4+ ...
 گرفتنی نیست.

53. ...

♔f3

54. ♔e2

♔e6

45. ...

♔a2

55. ♔e7

♔f4+

حالا جناح وزیر از وجود نیروهای سفید کاملاً
 پاک شده است و سیاه می تواند عملیات جنگی را
 فقط در یک جبهه یعنی در جناح شاه دنبال کند.

56. ♔d1

♔xh3

57. ♔xg7

g4

58. ♔c2

♔g5

46. ♔xb5

♔e3

47. ♔c6

♔f2+

48. ♔e1

♔e5

ارتباط شاه سفید را با جناح شاه قطع
 می کند.

59. ♔g8

♔f1

رخ سیاه عرض نخست، یعنی آنجا را که پیاده
 لباس وزارت به تن خواهد کرد، در اختیار
 می گیرد و در عین حال خانه‌ی f3 را برای مانور
 شاه سیاه آزاد می سازد.

شاه سیاه از پناهگاه خود خارج می شود و با
 شجاعت تمام اما با رعایت همه‌ی جوانب امر پا
 به میدان می گذارد.

49. ♔b5+

♔c5

50. ♔e8+

♔f4

60. ♔c3

♔e1

اینک تهدید «مات در دو حرکت» بر بالای سر
 شاه سفید سایه افکنده است.

سفید به شکست خود اعتراف می کند. چون
 از این پس وزیر سفید (به تنهایی) قادر نخواهد
 بود با طرح پیشروی پیاده‌ی رونده‌ی g4 به سوی
 خانه‌ی وزارت مقابله کند.

51. ♔b8+

♔f3

یک «پایان بازی» آموزنده، همکاری
 هماهنگ سوارهای سیاه قابل توجه است. همگی
 به نحو مطلوب از یکدیگر پشتیبانی می کنند و
 فیل نشسته در خانه‌ی e3 در این میان نقش
 اساسی را عهده دار است. در همان حال شاه سیاه
 به پیش می رود تا در برقرار ساختن شبکه‌ی
 مات و یا ایجاد یک پیاده‌ی رونده‌ی
 سرنوشت ساز به نیروهای تحت فرمانش کمک
 برساند.

گامبی آلبین

در این گامبی، سیاه یک پیاده به حریف
 پیشکش می کند تا آزادی سوارهای خود را
 تأمین کند و به وسیله‌ی مرکز نیرومند پیاده‌ها بر
 مواضع سفید فشار بیاورد اما به دلیل ساده‌ی

نیرومندی به سفید می‌دهد.

13. ... ♖×e2

14. ♔a4 ♜×f1

15. ♔×f1

اکنون سیاه درست یک تفاوت پیش است اما هجوم سفید بسیار نیرومند است. در حال حاضر تهدید سفید اجرای حرکات 16.b5 سپس 17.♔×a7 است. ذیلاً ادامه‌ی بازی‌ای که به سبک بسیار جالبی جریان یافته و به پیروزی درخشان سفید منتهی شده است برای ملاحظه‌ی خوانندگان آورده می‌شود:

15. ... ♔b8 16.b5 ♜d8 17. ♜×d4 ♜c5 18. ♜2b3 ♜×d4 19. ♜×d4 b6 20.c5 ♔e7 21.c×b6 c×b6 22. ♜×b6! a×b6 23. ♔a8+ ♔c7 24. ♔a7+ ♔d6 25. ♔d1+ ♔e5 26. ♔×d7 ♜×d7 27. ♔c7+ ♔e6 28. ♜d4+ ♔f7 29. ♜f5! ♔e1+ 30. ♔h2 ♔d1 31. ♔c2!

سیاه تسلیم شده است زیرا رخ، برای فرار پناهگاهی ندارد. مثلاً اگر به خانه‌ی e1 برود وزیر سفید در c3 می‌نشیند و به رخ و پیاده g7 حمله‌ور می‌شود. الخ

بازی پیاده‌ی وزیر

دفاع متعارف

این راه بازی، آرام اما بسیار محکم و استوار، یورش به مرکز سیاه به وسیله‌ی c4 را شامل نمی‌باشد. سفید بیشتر اوقات پیاده‌ی d4 را با

9. ♜g2

اکنون اگر سیاه پیاده‌ی e5 را بزند سفید نیز

پیاده‌ی b7 را می‌گیرد.

9. ... ♜e7

10. o-o o-o

11. b4 ♔ad8

12. ♜b2 ♜h3

13. b5 ♜×g2

14. ♔g2

الخ ♔h3 ♜b6

14. ... ♜×e5

15. ♜×d4

بازی میان پیرک و کوستیچ در سال ۱۹۴۸ در

زاگرب انجام شده و سفید برتری نمایانی دارد.

b) 5.g3

در هجدهمین مسابقه‌ی قهرمانی شوروی بوندارفسکی در برابر میکناس به جای ادامه‌ی کلاسیک 5.♜bd2 این حرکت را انجام داده و بازی این‌طور ادامه یافته است.

5. ... ♜g4

6. ♜d2 ♔d7

7. ♜g2 o-o-o

8. h3 ♜f5

9. a3 f6

سیاه یک گامبی واقعی بازی می‌کند.

10. e×f6 ♜×f6

11. b4! ♔e8

12. ♜b2 ♜d3

13. o-o

این قربانی اجباری «تفاوت» قدرت تهاجمی

دفاع کند و یا دفاعهای هندی را که خوانندگان بعداً مطالعه خواهند کرد به کار بگیرد. به هر حال انتخاب صف‌آرایی مشخص به منظور پیکار با نقشه‌های سفید باید از همان آغاز بازی عملی شود. در وضعیت متن سیاه می‌تواند هم به حفظ وضع قرینه پردازد و هم فیل وزیر را در یکی از خانه‌های f5 یا g4 گسترش بدهد.

اول: سیاه وضع قرینه را حفظ

می‌کند.

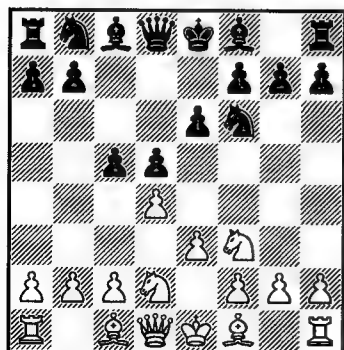
3. ... e6

4. ♖bd2

این نخستین اقدام سفید برای نظارت بر خانه‌ی e4 و تأمین پیشروی بعدی پیاده‌ی شاه است. این کار را با حرکت 4. ♙d3 نیز می‌توان آغاز کرد.

4. ... c5

ایده‌ی استراتژیک این حرکت تعرضی به شرح زیر است:



۲۱۱

سفید ضمن پیش راندن پیاده‌ی شاه (e4-e3) ناچار است معاوضه روی پیاده‌ی d4

c3 حمایت و وضعیت دفاعی را انتخاب می‌کند. برعکس این سیاه است که با جلو راندن پیاده‌ی فیل وزیر یعنی c5 به پیاده‌ی d4 حمله‌ور می‌شود. در حقیقت اینجا نقش دو هم‌وارد عوض شده است.

1.d4

2. ♞f3

d5

♞f6

سفید در این وضعیت دو روش متفاوت در اختیار دارد یکی آنکه به آرامی 3.e3 بازی کند و دیگری آنکه فیل وزیر را گسترش بدهد. اینک روش اول را می‌آزماییم.

صف‌آرایی کل (Colle)

3.e3

سفید به این ترتیب راه فیل وزیر را می‌بندد اما این کار موقتی است چون همیشه این امکان را دارد که بعداً پیاده‌ی شاه را به پیش براند، قطر c1-h6 را باز کند و فیل وزیر را وارد عرصه‌ی کارزار سازد. این همان روش کل است و نامگذاری آن به این مناسبت است که استاد شطرنج بلژیکی به نام کل در سالهای ۱۹۲۰ به عنوان شروع بازی اختصاصی خود آن را با موفقیت مورد استفاده قرار می‌داده است. در عین حال سفید می‌تواند بعد از b3 فیل وزیر را در خانه‌ی b2 گسترش بدهد و از روش روبنیشتن پیروی کند.

سیاه برای مبارزه با این دو روش یاد شده می‌تواند با استفاده از شیوه‌ی معمول که هم‌اکنون در جریان بررسی آن هستیم از خود

نمایان می‌گردد. اگر این اسب در خانه‌ی d7 می‌بود سیاه با این سوار پیاده‌ی سفید را می‌گرفت.

9.e4

ایده‌ی استادانه‌ی این شروع بازی در اجرای همین حرکت است.

9. ...



روشن است که ساده‌ترین وضع با حرکات

زیر:

9. ...dxe4 10. ♘xe4 ♘xe4

11. ♕xe4

وضعیت سیاه را بهتر نمی‌کند ولو آنکه

وزیرها نیز عوض شوند. در هر حال فیل وزیر سیاه

در بند باقی می‌ماند.

حرکت بالا خانه‌ی e5 را زیر نظر قرار

می‌دهد و از پیشروی پیاده‌ی شاه حریف

جلوگیری می‌کند و در اطراف همین خانه‌ی e5

است که زورآزمایی دو هم‌اورد اوج می‌گیرد.

10. ♔e2

♙d6

11. ♖e1

♘g4

12.h3

از خانه‌ی h2 دفاع می‌نماید:

12. ...

♘e5

13. ♘xe5

♘xe5

14.exd5!

پیاده‌ی d5 منفرد می‌شود و هدف حمله‌ی

سفید قرار می‌گیرد. این روش توسط

کولتائوفسکی شاگرد و مرید استاد ادگار کل

متداول شده است.

14. ...

exd5

را (cxd4) مورد توجه قرار بدهد چه این امر

غالباً به منفرد شدن پیاده‌ی d4 منجر می‌شود.

اما سیاه تا موقعی که پیاده‌ی e3 در جای خود

باقی مانده است نباید به این معاوضه دست بزند

چون در آن صورت سفید بر ستون باز e مسلط

می‌شود و ضمناً قطر c1-h6 به روی فیل وزیر

سفید باز می‌شود.

5.c3

برای سیاه لحظه‌ی مهم فرا رسیده است به

این معنی که اکنون باید خانه‌های مناسب برای

گسترش فیل شاه و اسب وزیر را انتخاب کند.

5. ... (الف)



سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی c6 مستقر

می‌سازد و فشار بر خانه‌ی d4 را افزایش می‌دهد.

عیب این گسترش تعرضی به فوریت ظاهر

می‌شود. هرچند خروج اسب در این خانه،

طبیعی به نظر می‌رسد اما تجربه نشان داده است

که ادامه‌ی 5... ♘bd7 بهتر است.

6. ♕d3

اقدام نهایی برای مراقبت از خانه‌ی e4

6. ...



برای این راه بازی استقرار فیل سیاه در e7

یا d6 بی‌تفاوت است.

7.o-o

o-o

8.dxc5

بازی 8.e4 خوب نیست چون پس از

8...cxd4 پیاده‌ی d4 منفرد می‌شود.

8. ...



حالا عیب گسترش اسب وزیر در خانه‌ی c6

در نتیجه پیاده‌ی d4 ضعیف شده است.

8. ... c7


9.e4


تهدید سفید، حمله‌ی جناغی با پیاده e4 به دو سوار حریف است.

9. ... d4

10.cxd4 e4

11.xe4 xe4

12.xe4! e8

13.h4! f8

14.g5 h6

15.h5!


حمله‌ی سفید نیرومند است. در این روش بازی، سلاح پنهانی سفید هجوم بر مواضع شاه سیاه است و اگر سیاه به قدر کافی این قسمت از جبهه‌ی نبرد را تقویت کند و بازی را با هوشیاری و احتیاط ادامه دهد می‌تواند از این بابت ترسی نداشته باشد.


2) 6. ... e7

سیاه فیل شاه را در خانه‌ی e7 می‌گذارد.


7.o-o o-o

8.e4 e4

9.xe4 xe4

اگر فیل سیاه در خانه‌ی d6 باشد مورد حمله‌ی e4 حریف واقع می‌شود. اما اگر در e7 باشد سیاه می‌تواند به جای حرکت فوق، 9...b6 بازی کند و گسترش قوا را به آرامی ادامه بدهد.

10.xe4 f6

11.c2 b6

15.f3 xd3

16.xd3 c4

17.d1

تهدید سفید علاوه بر زدن پیاده‌ی d5 گرفتن یک سوار با ادامه‌ی زیر است:

18.xc4 dxc4 19.xd6

برتری سفید مسلم است.

5. ... bd7!

سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی d7 گسترش می‌دهد.

6.d3



۳۱۲



یک لحظه‌ی مهم دیگر برای سیاه فرا رسیده است و آن انتخاب خانه‌ی مناسب برای گسترش فیل شاه است.

1) 6. ... d6

سیاه فیل شاه را در خانه‌ی d6 قرار می‌دهد.

7.o-o o-o

8.e1!

8.e4 cxd4! 9.cxd4 xe4 10.xe4

dxe4 11.xe4 b6

سیاه به آسانی به نتیجه‌ی برابر می‌رسد.

5. ... ♔d6!

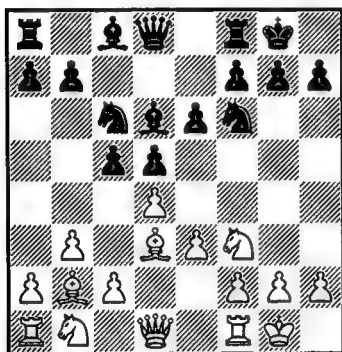
هر حرکت که از خانه‌ی e5 مراقبت کند خوب است.

6. o-o ♘c6!

این حرکت علاوه بر آنکه خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرد امکان اجرای b4 ♘ و معاوضه‌ی ♔d3 را نیز دارد.

7. ♙b2 o-o

برای سفید سخت است از این وضع امتیازی به دست بیاورد. مثال:



۲۱۳

و حالا سیاه با گسترش فیل در خانه‌ی b7 به وضع برابر می‌رسد. در زیر به ذکر مثالی پرداخته می‌شود که سیاه پیاده‌ی وزیر را فقط یک خانه حرکت می‌دهد.

1.d4 ♘f6

2. ♘f3 e6

3.e3 c5

4. ♔d3 ♘c6

5.c3 d6

برای آنکه بعداً e5 بازی کند و در صورتی که سفید پیاده‌ی c5 را بزند با این پیاده پس بگیرد.

6. ♘bd2 e5!

تسریع در گسترش سوارها و در صورت امکان به پیش راندن پیاده‌ی شاه از اهم نکاتی است که سیاه باید در نظر داشته باشد.

7. o-o ♔e7

تساوی وضع برقرار است.

صف‌آرایی روینشتین

1) 8. ♘bd2 ♔e7!

قصد سیاه اجرای حرکت e5...9 است.

9. ♘e5 cxd4!

10. exd4 ♔a3

منظور، تضعیف خانه‌های سیاه در جناح وزیر سفید است.

11. ♔c1!

تنها حرکتی است که تعادل را حفظ می‌کند.

2) 8. ♘e5 ♔c7!

9.f4 cxd4

1.d4 d5

2. ♘f3 ♘f6

3.e3 e6

4. ♔d3 c5

5.b3

این بازی سفید حرکت بنیادی این طرز آرایش نیروهاست که ضمناً از پیشروی c4 جلوگیری می‌کند. سفید فیانکتوی فیل وزیر را مهیا می‌سازد تا بر خانه‌ی e5 فشار بیاورد. اما این راه بازی بر اثر برخورد با بازی درست و دقیق

4.c4 e6 5.♔b3 ♔c8

و سیاه با ادامه‌ی 6.c6 سپس ♗bd7 وضع محکمی پیدا می‌کند. به جای بازی 5...♔c8 حرکت 5...♗c6! نیز قابل ملاحظه است مثال:

6.♔x b7 ♗b4 7.♗a3 ♖b8

8.♔x a7 ♖a8 9.♔b7 ♖x a3

10.b x a3 ♗c2+ 11.♔d1 ♗x a1

12.c x d5 ♕d6!

که در نتیجه سیاه به بازی خوبی می‌رسد.

4. ... e6!

پس از 5...♕x d3; 6.c x d3

بسیار نیرومند می‌شود و در برابر 4...♕g6 سفید 5...♗e5! بازی می‌کند.

5.♕x f5 e x f5

6.♔d3

اینک دو پیاده‌ی سیاه مورد تهدید قرار گرفته است. یکی پیاده‌ی f5 و دیگری پیاده‌ی b7 که پس از ♔b5+ با خطر سقوط روبرو می‌شود.

6. ... ♔c8

7.b3

حرکت 7.c4 ضعیف است و سیاه بعد از 7...d x c4 سپس 8...c6 به خانه‌ی d5 مسلط می‌شود و در آن حال می‌تواند اسب وزیر را از راه d7 به خانه‌ی b6 درآورد و سپس تحت حمایت این سوار اسب f6 را در خانه‌ی d5 بگذارد.

7. ... ♗a6

8.o-o ♕e7

9.c4 o-o

9. ...d x c4 10.b x c4

10.e x d4 الخ ♗b4!

3) 8.a3

در برابر ورود فیل وزیر سیاه به خانه‌ی a3 چاره‌اندیشی می‌نماید.

8. ... ♔c7

و با ادامه‌ی 9...e5 سیاه وضع بهتری پیدا می‌کند.

دوم: سیاه با حرکت 3...♕f5 وضع

قرینه را به هم می‌زند:

1.d4 d5

2.♗f3 ♗f6

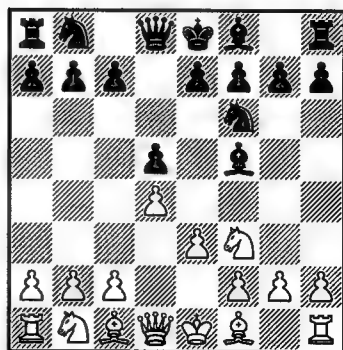
3.e3 ♕f5

بازی 3...♕g4 نیز شایان توجه است.

مثال:

3. ... ♕g4 4.c4 e6 5.♗c3 (5.♔b3 ♔c8 6.♗e5 ♕f5 7.♗c3 c6 الخ) 6.♗d7 7.o-o ♕e7 8.b3 o-o 9.♕b2 e5 10.♕e2 e4=

(بوندارفسکی - باتونیک، ۱۹۴۲)



4. ♕d3

5. ... ♖c6

به پیاده‌ی d4 حمله‌ور می‌شود.

6.c3

سفید از هم‌اکنون ناگزیر می‌گردد از پیاده‌ی

d4 دفاع کند.

6. ... ♙f5

7.dxc5

اجرای این حرکت پیش از آنکه سیاه e6 و

بعد ♜c8 بازی کند به سفید امکان می‌دهد با

هجوم به وزیر حریف یک زمان نفع کند.

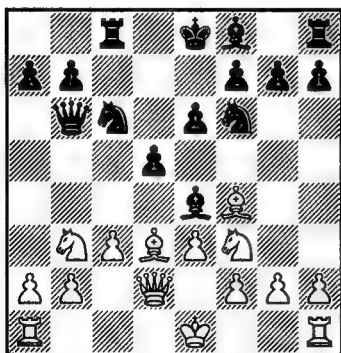
7. ... ♔xc5

8. ♜bd2 ♜c8

9. ♜b3 ♙b6

10. ♔d2 e6

11. ♙d3 ♙e4!



۲۱۵

سفید از این گشایش سودی نبرده است.

روشن است که پس از 12. ♙xe4? ♜xe4

اسب شاه سیاه بر مرکز عرصه‌ی شطرنج مسلط

می‌شود. همچنین ادامه‌ی 12. o-o خالی از

خطر نمی‌باشد. مثال:

12. o-o g5! 13. ♙g3 h5

و خانه‌ی d5 دفاع می‌شود.

10. ♜c3

10. cxd5 ♜b4! سپس ♜bxd5

10. ... c6

11. ♙b2 ♜e4

12. ♜fc1

12. cxd5 ♜b4! الخ

12. ... ♜d8

13. ♔e2

وزیر را از هجوم ♜b4 در می‌برد.

13. ... ♙e6

14. a3 ♜c7

تساوی برقرار است (الخین - ایوه، مسابقه‌ی

سال ۱۹۳۵)

سفید فیل وزیر را در خانه‌ی f4

گسترش می‌دهد:

1.d4 d5

2. ♜f3 ♜f6

3. ♙f4

این بازی یک حرکت گسترشی طبیعی است.

اما نتیجه‌ی ترک دفاع از پیاده‌ی b2

به زودی احساس می‌شود.

3. ... c5!

4.e3 ♙b6!

5. ♙c1

5. ♜c3 c4!

از ♜b5 جلوگیری می‌کند

6. ♜b1 ♙f5

و سیاه بازی خوبی دارد.

2. ... ♖b4+

بسته به جوابی که سفید به این حرکت می‌دهد بازی به دو راه متفاوت در می‌آید.

اول

3. ♕d2 ♔e7

3. ... ♕x d2+ 4. ♖x d2 (4. ♗x d2 c5) f5

وضعیت، تقریباً نظیر دفاع هلندی است.

4.e4 ♗c6

کرس در اینجا بازی را به روش زیر دنبال کرده است:

4. ... d5 5.e5 ♗c6 6. ♗f3 ♗h6
7. ♗c3 ♗f5=

5. ♗f3 e5

6.d5 ♕x d2+

7. ♖x d2 ♗b8

8. ♗c3 d6

9. ♕d3 ♗h6

سیاه در صدد است در فرصت مناسب ...f5 بازی کند. در این وضعیت دو طرف وضع برابر دارند. این راه بازی را پاخمن تفسیر کرده است.

دوم

3. ♗c3

این حرکت بسیار جسورانه است. مثال:

3. ... c5

(شکل ۲۱۶)

1) 4.dxc5!?

نتیجه آنکه هدایت بازی سفید آسان نیست. در این شرایط سفید تصمیم می‌گیرد باز هم با وزیر کمی اتلاف وقت کرده از ♗f3 دفاع نماید و با یک سلسله تعویض سوارها، تعادل را به دست آورد.

12. ♖e2 ♕e7

13.o-o o-o

14. ♕g5! ♕x d3

15. ♖x d3 ♗fe8

16. ♕x f6

پیش از آنکه ♗f6 به خانه‌ی e4 برود.

16. ... ♕x f6

وضع طرفین یکسان است. (کاپابلانکا - ماروکزی، نیویورک، ۱۹۲۴)

دفاع فرانسوی - هندی

1.d4 e6

2.c4

سفید می‌تواند با 2.e4 به آغاز بازی فرانسوی وارد شود.

در این شیوه‌ی دفاعی سیاه می‌تواند راه دفاعی فوق را دنبال کند و یا بازی را به گشایش دیگری بکشد، یکی از این گشایش‌ها گشایش کاتالان می‌تواند باشد. هنگامی که سیاه e6 بازی می‌کند و سفید فیانکتوی جناح شاه را انتخاب می‌نماید. این راه بازی دفاع‌های فرانسوی و هندی (2... ♖b4) را در هم ادغام می‌کند و به همین دلیل دفاع فرانسوی - هندی نامیده شده است.

گرفتن تفاوت است.

این بازی عجیب به نظر می‌رسد.

12. ... d6

4. ... ♟×c3+

13. ♖d1 ♜d8

5.b×c3

14. ♙a3 ♚e5

حالا پیاده‌های سفید روی ستون c به حالت

15.c5! d5

سه‌پشته درآمده است. اما در حال حاضر پیاده‌ی

16.c4

c5، سیاه را به زحمت می‌اندازد.

بازی سفید بهتر است. (آلخین - کرس، سال

(۱۹۳۶)

2) 4.e3 ♞f6

۲۱۷



5. ♞e2

5.a3 ♟×c3+ 6.b×c3 o-o 7. ♙d3

d5 8.c×d5 e×d5 الخ

بنا به توصیه‌ی باتونیک حرکت

8... ♞×d5 نیز در خور توجه است.

5. ... c×d4

6.e×d4 o-o

7.a3 ♙e7

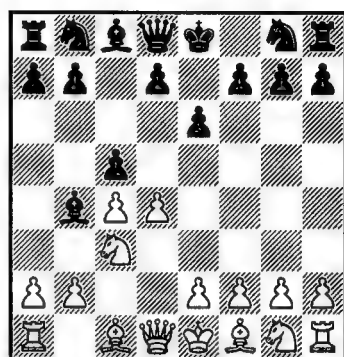
8. ♞f4

حرکت 8.d5 نیز بازی‌کردنی است.

8. ... d5!

9.c×d5 ♞×d5

۲۱۶



5. ... ♚a5

6. ♞f3! ♞f6

6. ... ♟×c3+ 7. ♙d2 ♟×c4 8.e3 الخ

در نتیجه سفید از لحاظ گسترش برتری

بزرگی پیدا می‌کند. روشن است که 8... ♟×c5

به علت 9. ♜c1 اشتباه محض است.

7.e3 o-o

8. ♞d4! ♞e4!

8. ... ♞a6 9. ♞b3! الخ

9. ♙b2 ♟×c5

9. ... ♞×c3? 10. ♟d2 الخ

10. ♞b3 ♚c7

11. ♞×c5 ♟×c5

12. ♟b3

تهدید سفید اجرای حرکت 13. ♙a3 و

می‌کند.

10. ♖f.d5

e×d5

8. ...

b6

11. ♔b3

حرکت 8...♗bd7 که از پیشروی e5

حمایت می‌کند، منطقی‌تر است.

به نظر می‌رسد بازی سفید بهتر است چون برای سیاه دفاع از پیاده‌ی d5 دشوار است.

9. ♕g2

♗b7

11. ...

♗c6!

10. o-o

♗bd7

سیاه متقابلاً به پیاده‌ی d4 حمله‌ور شده

11. b4

o-o

است.

12. ♕e3

♕f6!

13. ♖d1

♕g4

14. ♕e2

♕×e2

15. ♔×e2

♖e8

به خاطر آچمز بودن فیل e3 پیاده‌ی d4 از

نو مورد حمله واقع شده است.

16. ♔f1

♗e7

وضع دو طرف برابر است (کاپابلانکا - کرس

آورو، سال ۱۹۳۸).

سیاه نمی‌تواند با 11...e5 بازی را ادامه

دهد:

11. ...e5 12. d×e5 d×e5 (12...♗×e5

13. ♗d4! ♕×g2 - 14. ♗×f5?

♖d7! - 14. ♔×g2!) 13. ♗h4!

♕×g2 14. ♗×f5 الخ

بازی سفید بهتر است.

پس از حرکت متن یعنی به قلعه رفتن شاه

سیاه، بازی سفید کمی آزادتر است. (ایوه - کرس

آورو، سال ۱۹۳۸)

3. ... (ب)

f5

4. ♔b3

♔e7

5. a3

حرکت 5.g3 درست نیست چون بعد از

♗c6 5...امکانات دوگانه‌ی 5...♗a5 و

♗×d4 6..پیش می‌آید.

5. ...

♕×c3+

6. ♔×c3

♗f6

7. g3

d6

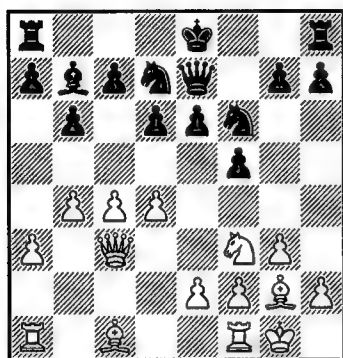
8. ♗f3

این حرکت سفید از بازی 8...e5 جلوگیری

آغاز بازی بت‌بر - ریشتر

یا

راه ورسف



3. ... ♞bd7 4. ♞f3 g6 5. e3 ♞g7

6. ♞d3 c5 7. o-o o-o الخ

دو طرف شانسهای برابر دارند.

4.dxc5

این بازی به منزله‌ی رد حرکت قبلی سیاه تلقی می‌شده است. راه دیگر بازی آن است که سفید با 4. ♞xf6 و سپس 5.e4 به اجرای عملیات شدید در مرکز جبهه دست بزند. مثال:

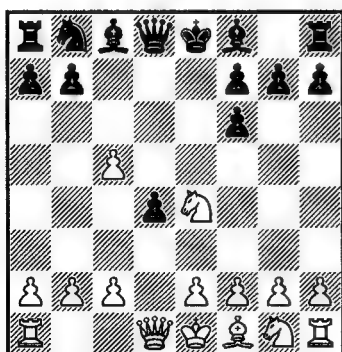
4. ♞xf6 e×f6 5.e4! d×e4 6.dxc5 ♔×d1+ 7. ♞×d1

و حالا تهدید زدن پیاده‌ی e4 و نیز رفتن اسب سفید به خانه‌ی b5 یا d5 در برابر سیاه خودنمایی می‌کند. سفید همچنین می‌تواند در حرکت چهارم با بازی 4.e3 به طور آرام کار گسترش را ادامه بدهد.

4. ... d4

5. ♞xf6 e×f6

6. ♞e4



I

6. ... ♞×c5

7. ♞×c5 ♔a5+

این شروع بازی پرسابقه که در فرانسه به توسط ل. «بت‌دور» و در آلمان به وسیله‌ی ک. ریشتر رواج دوباره یافته بر پایه‌ی بررسیهای قدیمی یانکوویچ استاد شطرنج روس بنا شده است و امروزه به نام راه وِرسف نامیده می‌شود. ورسف استاد شطرنج شوروی، در سالهای پس از جنگ جهانی تجزیه و تحلیل زیادی بر روی این گشایش انجام داده است و آن را در مسابقات متعدد بازی کرده است اما دیگر استادان شطرنج توجه چندانی به آن نشان نداده‌اند.

در این راه بازی سیاه همیشه باید از میان دشواریهای فراوان عبور کند.

روشن‌ترین ادامه برای سیاه جلو راندن پیاده فیل وزیر است: این حرکت که مدتها نادرست تصور می‌شد بازی سیاه را آسان می‌سازد.

1.d4 ♞f6

2. ♞c3

این بازی حرکت بنیادی گشایش مورد بحث است. سفید با اجرای حرکت بالا، راه پیشروی پیاده فیل وزیر را سد می‌کند. (اما می‌خواهد با جلو راندن پیاده‌ی شاه به e4 بازی را به وضعیت باز در بیاورد.

2. ... d5

3. ♞g5 c5

حرکتی است فعال. اما بهترین حرکت نیست. سیاه معاوضه در خانه‌ی f6 و دوپشته شدن پیاده را خالی از اشکال می‌بیند. اما بهتر آن است که با بازی 3... ♞bd7 از دوپشته شدن پیاده‌ها جلوگیری کند. مثال:

1) 9.c3 dxc3

10.b4 ♙xb4

11.♙c2 ♙xf5!

حالا اگر سفید وزیر سیاه را بگیرد با حرکت
c2+ مات می‌شود.

2) 9.♙d2 ♙b4

10.c3 dxc3

11.♙e3+ ♙f8

12.0-0-0 ♗c6!

12. ... ♙xf5 13. ♖d8#

بعد از حرکت آرام متن دو تهدید
♙xf5 و ♙xa2 13... همچنان باقی
مانده است.

13.♙e4 ♙xa2

14.♙b1

14.♙c2 cxb2+ 15.♙xb2 ♙a3

14. ... cxb2

15.♙c2 ♙c4+

16.♙xb2 ♙c3+

17.♙a2 ♙a3+

شاه سفید مات شده است.

با مشاهده راه‌های بالا به این نتیجه
می‌رسیم که پیشروی 3...c5 با پاسخ 4.dxc5
سفید رد نشده است.

دفاع هلندی

1.d4

f5

8.c3 ♙xc5

بازی 8...dxc3 زیرا سفید پس از
b3! 9. یک سوار می‌گیرد.

9.♙xd4

در نتیجه سفید یک پیاده زیاده‌تر دارد.

II

6. ... ♙f5!

7.♗d6+ ♙xd6

8.cxd6 ♙b6!!

این حرکت که به توسط تیلمان متداول شده
به فوریت برتری سیاه را تأمین می‌کند و از بازی
8...♙xd6 قوی‌تر است.

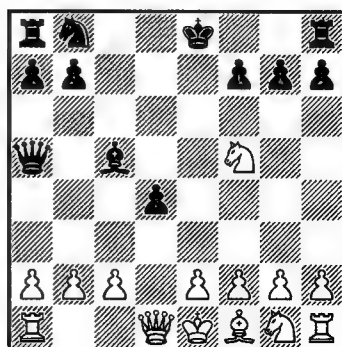
7.♗g3 ♙xc5!!

این بازی حرکت اخیر سفید را رد می‌کند.

8.♗xf5

اگر سفید این فیل را نزند آن وقت سیاه
8...♗g6 بازی می‌کند و به برتری بزرگی
می‌رسد، به این معنی که از طرفی هر دو فیل
برایش باقی می‌ماند و از طرف دیگر بر خانه‌ی
e3 فشار شدیدی وارد می‌سازد.

8. ... ♙a5+!



حرکات از خطرات احتمالی گامبی مزبور دوری کند. به این ترتیب که ابتدا 1...e6 بازی کند اما با این کار به سفید امکان می‌دهد که اگر بخواهد با حرکت 2.e4 بازی را به دفاع فرانسوی برگرداند.

2. ... **fxe4**

این حرکت عملاً اجباری است.

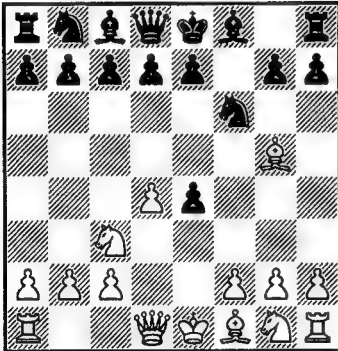
3. **c3**

I

3. ... **f6**

3. ...d5 4. **h5** + 5. **xd5** سپس

4. **g5** (الف)



این حرکت برای پس گرفتن پیاده کفایت می‌کند. اکنون اگر سیاه 4...d5 اجرا کند بازی چنین ادامه می‌یابد:

5. **xf6** exf6 6. **h5** +! g6 7. **xd5**

و سفید برتری قاطعی پیدا می‌کند زیرا سیاه یک پیاده‌ی دیگر نیز از دست می‌دهد.

1) 4. ... **c6**

مدتها استادان شطرنج به این حرکت بنیادی دفاع هلندی توجهی نداشتند اما بر اثر تجزیه و تحلیلهای شطرنج‌بازان شوروی این بازی رونق دوباره یافته است و امروزه بعضاً در مسابقات بازی می‌شود.

ایده‌ی اصلی سیاه آن است که با پیش راندن پیاده‌ی جانبی، حریف را از اجرای e2(e3)-e4 مانع شود و طبیعی است که سفید نیز از اجرای نقشه‌ی خود یعنی جلو راندن پیاده‌ی شاه چشم نمی‌پوشد، در نتیجه دو هم‌آورد با یکدیگر درگیر می‌شوند یکی برای آنکه مقدمات پیشروی e4 را فراهم آورد و دیگری به قصد آنکه نقشه‌ی حریف را غیرممکن و یا دست‌کم بی‌اثر سازد.

در این راه بازی سفید در مرکز و جناح وزیر به عملیات می‌پردازد و بازی متقابل سیاه در جناح شاه جریان می‌یابد و اگر سفید با روش مماشات و دور از دقت لازم بازی کند آنگاه سیاه قادر به اجرای حمله‌ی نیرومندی می‌شود.

گامبی استون‌تون

2.e4

این گامبی یک روش پیچیده و بغرنج و برای سفید امیدبخش است. هرچند از نظر تئوری رد این گامبی به اثبات نرسیده است با این وصف باید گفت که حرکت مزبور خطرات احتمالی شدیدی به همراه دارد.

گامبی بالا بر ایده‌ی گسترش سریع به منظور یورش بر قلعه‌ی حریف بنا شده است. سیاه در صورت تمایل می‌تواند با پس و پیش کردن

این حرکت به منزله‌ی افراط در خوشبینی است. حرکتی که منجر به تساوی می‌شود چنین است:

7. ...d5 8. ♖xf6 gxf6 9. ♔d2 ♜c6
10. o-o-o ♙d7 11. ♙b5 ♔e7=
8. ♜e5 o-o
9. ♙d3 ♜b7
10. ♔h5! ♔e7

در اینجا حرکت مناسب برای سیاه 10... ♜xe5 است.

11. ♔xh7+!

از این پس سفید شاه سیاه را مات می‌کند از این قرار:

11. ...♔xh7 12. ♜xf6++ ♔h8
13. ♜g6# (12. ...♔h6 13. ♜eg4
+ ♔g5 14. h4 + ♔f4 15. g3 +
♔f3 16. o-o سپس 17. ♜h2#)
3) 4. ... g6

5.f3

حرکت 5.h4 که توسط الخین وارد عمل شده است به شرح زیر امتیاز را به سیاه وامی‌گذارد.

5. ...d5 6.h5 ♙f5 7. ♙xf6 exf6
8.g4 ♙e6 9.hxg6 ♔d7+

تفسیر راه بالا از پاخمن است.

5. ... exf3
6. ♜xf3 d5
7. ♜e5 ♙g7
8. ♔d2 o-o
9. o-o-o ♜bd7

5.f3!

سفید به برقراری تعادل قوا قانع نیست بلکه هجوم بر مواضع حریف را در نظر گرفته است. ادامه‌ی آرام:

5. ♔d2 ♔a5 6. ♜xe4!

نیز قابل ملاحظه است. بعد از:

5. ♙xf6 exf6 6. ♜xe4 d5

سیاه وضع نامطلوب ندارد.

5. ... exf3

6. ♜xf3 e6

7. ♙d3 ♙e7

8. ♜e5 o-o

9. ♙xf6 ♜xf6

10. ♔h5 g6

11. ♜xg6! ♔e8!

11. ...hxg6 12. ♙xg6 ♜xg6
13. ♔xg6+ ♔h8 17. o-o

و سفید می‌برد.

12. ♜xe7+ ♔xe7

13. o-o-o

بازی سفید بهتر است. (لاسکر - پیلسبوری، پاریس، سال ۱۹۰۰)

2) 4. ... e6

5. ♜xe4 ♙e7

6. ♙xf6

در اینجا استاد پاخمن بازی زیر را به سفید توصیه می‌کند:

6. ♜xf6+! ♙f6 7.h4! الخ

6. ... ♙xf6

7. ♜f3 b6

سفید را به حرکت متن 6.h4 می‌داند.

6. ♖d3

♗e7

6. ...c5 7.d5! e×d5 8. ♗g5

به عقیده‌ی برونشتین سفید می‌تواند به

حمله‌ای نیرومند دست بزند.

در بازی سابو - پیدرسن، هلسینکی، سال

۱۹۵۲ سفید بازی را با 7. ♖e2 ادامه داده و

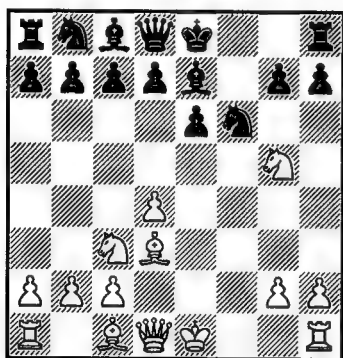
برتری را حفظ کرده است. اما اندیشه‌ی

برونشتین قوی‌تر به نظر می‌رسد. اینک تفسیر

این استاد بلندپایه درباره‌ی این وضع بازی عیناً

نقل می‌شود:

7. ♗g5!



۳۲۳

تهدید سفید اجرای حرکت 8. ♗×h7!

است.

7. ...

0-0

8.0-0

سفید حریف را ناگزیر می‌سازد برای پس

راندن اسب، حرکت 8...h6 را بازی کند و این

کاری است که آرایش پیاده‌های محافظ شاه سیاه

را ضعیف می‌سازد. سیاه برای جلوگیری از قربانی

فیل در خانه‌ی h6 و دفع تهدیدهای مات روی

10. ♗×d7

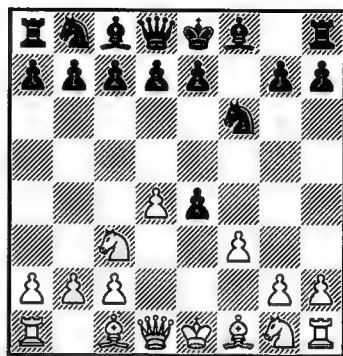
♖×d7

وضع دو طرف برابر است.

4.f3

حرکت بالا به جای 4. ♗g5 بازی شده

است.



۳۲۲

4.g4?! h6 5.g5 h×g5 6. ♗×g5 d5

و به نظر فاین بازی سیاه بهتر است.

4. ...

e×f3

این حرکت به سیاه امکان می‌دهد تا به ضرر

گسترش خود، پیاده را حفظ کند.

ادامه‌ی 4...d5 به احتیاط نزدیکتر است:

4. ...d5 5. ♗g5 ♗c6 6.f×e4 ♗×e4

7. ♗×e4 d×e4 8.d5 ♗e5 9. ♖d4

♗f7 10. ♗e3 e6 11.d×e6 ♗×e6

12. ♖×e4 ♖d5=

5. ♗×f3

e6

حرکت طبیعی سیاه همین است. برونشتین

استاد عالیقدر شطرنج (شوروی) بازی 5...g6 را

توصیه می‌کند چون پیاده‌ی e6 مزاحم گسترش

سوارهای سیاه است. برونشتین پاسخ شایسته‌ی

1. ...e6 2...f5

به احتیاط نزدیک تر است.

II

1.d4

f5

2.e4

f×e4

3. ♘c3

g6

4. ♘×e4

ادامه‌ی زیر قابل توجه است:

4.h4! ♙g7 5.h5 ♘f6 6.h6 ♙f8

7. ♙g5 d5 8.f3 ♙d6 9. ♙d2 e×f3

10.g×f3

سفید قدرت حمله‌ی شدیدی پیدا کرده

است.

4. ...

d5

5. ♘g5!

واضح است که سیاه نباید با 5...h6 باعث

ضعف پیاده‌ی g6 بشود.

5. ...

♙g7

6. ♙d3

♙d6

از اجرای حرکت 7. ♘×h7 و سپس

8. ♙×g6+ 8. ممانعت می‌کند. اکنون تاکتیکهای

پیچیده و شورانگیزی جلوه‌گر می‌شود.

7.f4

♙×d4

8. ♙b5+

c6

9. ♙×d4

♙f6

حالا وزیر سفید در معرض خطر است.

10. ♙×d5!

c×b5

11. ♙d2!

تهدید سفید اجرای حرکت 12. ♙c3

است.

قطر b1-h7 در جریان ادامه‌ی بازی متحمل

دشواریهای ناگوار می‌شود.

همان‌طور که در دو مثال پایین می‌بینیم

سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند حضور اسب حریف را

در خانه‌ی g5 تحمل کند.

1) 8. ...

c5

9.d5

e×d5

10. ♙×h7+

♘×h7

11. ♙×d5+

♙h8

12. ♙×f8+

♙×f8

12... ♘×f8? یا 12. ♙×f8?

13. ♘f7+

13. ♘f7+

♙g8

14. ♘e5+

♙h8

15. ♘g6#

2) 8. ...

c5

9. ♙×f6!

این حرکت هم بسیار نیرومند است.

9. ...

♙×f6

9. ...g×f6 10. ♙h5!

9. ... ♙×f6 10. ♙×h7+ ♙f8

11. ♙h5 ♙e8 12. ♙g6! الخ

10. ♙×h7+

♙h8

11. ♙g6!

♙×g5

12. ♙h5+

♙h6

13. ♙×h6

سفید می‌برد.

این تجزیه و تحلیل‌های برون‌ستین خطرانی را

که در دفاع مورد بحث بر سر راه سیاه ظاهر

می‌شود، آشکار می‌سازد. بنابراین ادامه‌ی:

بوندارفسکی که به شروع بازی انتخاب شده از طرف این دو استاد بزرگ اختصاص یافته است به نظر خوانندگان می‌رسد.

1.d4 e6

سیاه از گامبی استوتون دوری می‌کند.

2.c4 f5

سفید با بازی 2.c4 به حریف امکان می‌دهد که به کیش در خانه‌ی b4 مبادرت کند. بررسی درباره‌ی این امکان سیاه در پایان دفاع مورد بحث، دنبال می‌شود.

اگر سفید 2.f3 بازی کند در آن صورت سیاه فرصت پیدا می‌کند پس از 2...b6 فیل وزیر را در خانه‌ی b7 بگذارد.

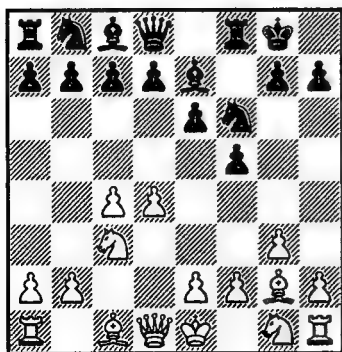
3.g3

از آنجا که فیل c8 به توسط پیاده‌های e6 و f5 کاملاً زندانی شده است بنابراین به نفع سیاه است که b6 بازی کند و این فیل را در خانه‌ی b7 گسترش بدهد. حرکت بالا سیاه را از این امکان محروم می‌سازد.

3. ... f6

4. g2 e7

5. c3 o-o



11. ... f5

سیاه در پی ساده کردن بازی می‌باشد.

12. b3 h6

13.g4! xg4

14. f7+ d7

15. 5f3

تهدید سفید بازی 16. e5+ است.

15. ... c6

16.o-o-o

سفید وضع برنده دارد.

(مارشال - تارتاکوور، لودز، ۱۹۳۰)

«راه نوین»

سفید فیل شاه را در خانه‌ی g2

گسترش می‌دهد.

تحت شرایط زیر این راه بازی برای سفید بهترین روش است. اولاً فیل وزیر سیاه نمی‌تواند از خانه‌ی b7 به مقابله با فیل g2 اقدام کند.

ثانیاً چنان که گفته شد در دفاع هلندی همه چیز در اطراف خانه‌ی e4 دور می‌زند. ثالثاً سیاه امیدوار است که در جناح شاه حمله کند و در این‌گونه حالات قلعه‌ای که در آن گسترش فیل در حالت فیانکتو باشد (به شرط آنکه این فیل عوض نشود) آسان‌تر دفاع می‌شود.

و سرانجام در این‌گونه گشایشها نظارت بر مرکز از فاصله‌ی دور به ویژه تأثیر زیادی دارد. در جریان مسابقه‌ی باتونیک - برونشتین بر سر عنوان قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۱ این آغاز بازی از طرف این دو استاد بزرگ شهیر به دفعات بازی شده است. اینک تفسیری چند از مقاله‌ی

8.b3 ♖e4

9.o-o ♗d7

10. ♕b2 ♘df6

وضع دو طرف مساوی است.

6. ♖b3 (ب)

سفید با اجرای حرکت بالا و حمله به پیاده‌ی

b7 مانع می‌شود که حریف d5 بازی کند و «دیوار سنگی» معروف را بسازد.

6. ... ♘c6

7.d5 ♗e5

8.dxe6 dxe6

9. ♕f4 ♘fd7

10. ♖d1 ♖e8

11. ♗b5 ♕d8

12. ♗h3 a6

این بازی میان جرین و تارتاکوور در سال

۱۹۴۸ در بوداپست انجام شده و وضع دو طرف

یکسان است. در مثال زیر به ایده‌ی جالبی

برمی‌خوریم که برای مقابله با «دیوار سنگی» مورد

استفاده قرار می‌گیرد.

1.d4 e6

2.g3 f5

3. ♕g2 ♘f6

4. ♗f3

ایده‌ی اجرای حرکات به ترتیب فوق

هم‌اکنون آشکار می‌شود.

4. ... ♕e7

5.c4 o-o

از وضع منعکس‌شده در شکل بالا بازی می‌تواند در یکی از سه راه زیر ادامه پیدا کند:

6.e3 (الف)

اگر سفید 6. ♗f3 بازی کند سیاه می‌تواند

به شیوه‌ی همیشگی باتونیک با 6...d5 و

سپس 7...c6 «دیوار سنگی» پیاده‌ها را بنا کند.

اما این طرز آرایش پیاده‌ها را می‌توانیم به

وسیله‌ی قاعده‌ی نوینی (که بعداً خواهد آمد)

درست کنیم. هرچند حرکت بالا مورد انتقاد واقع

شده است با این وصف بر دلایل پوزیسیونی

مهمی مبتنی می‌باشد. سفید به این ترتیب قطر

بزرگ a8-h1 را به روی فیل شاه خود نمی‌بندد

و به علاوه این امکان را برای خود ذخیره می‌کند

که اگر سیاه آرایش «دیوار سنگی» را ایجاد کند با

f3 سپس e4 به تخریب آن مبادرت کند. به

علاوه سفید می‌تواند فیل وزیر را در خانه‌ی b2

گسترش بدهد. به همین جهت است که

برونشتین در نخستین بازی مسابقه‌ی یادشده

ادامه‌ی زیر را ترجیح داده است.

1) 6. ... d6

7. ♗e2 e5

و بازی سیاه خوب است.

2) 6. ... d5

حرکت متن مطلوب باتونیک بوده و برای

برپا ساختن «دیوار سنگی» پیاده‌ها بازی شده

است.

7. ♗ge2 c6

اینک «دیوار سنگی» بنا شده است.

6. ...

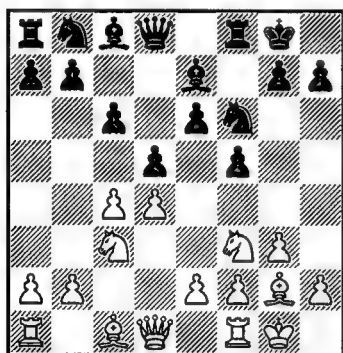
d5!

ثابت شده است که ادامه‌ی 6...d6 به منظور تدارک پیشروی e5، غیرکافی می‌باشد چون سفید با 7. ♖c2! و تهدید حرکت e4 به برتری مسلمی می‌رسد و چون تنها وسیله‌ی ممانعت از e4 بازی d5 است سیاه ناگزیر می‌شود پیاده‌ی وزیر را که به خانه‌ی d6 آمده مجدداً به d5 جلو براند و در نتیجه یک «زمان» گرانبها از دست بدهد.

7. 0-0

c6

بار دیگر «دیوار سنگی» برپا شده است.



۲۲۷

1) 8. ♖c2

♙e8

این بازی به صورت یک حرکت نمونه‌وار درآمده است. سیاه برای حمله بر قلعه‌ی حریف قصد دارد وزیر را به خانه‌ی h5 برساند.

9. ♕f4

♙h5

10. b3

از پیاده‌ی c4 دفاع می‌نماید هرچند سفید همواره می‌تواند پس از dxc4 با ♗e5 این پیاده را پس بگیرد.

10. ...

♗bd7

6. 0-0

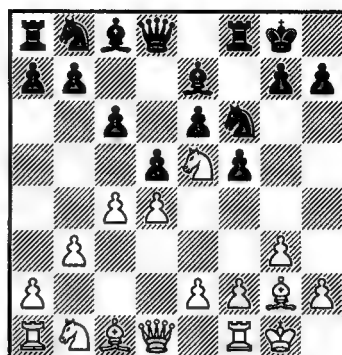
d5

7. b3

c6

8. ♗e5!

سفید می‌خواهد از ضعف خانه‌ی e5 استفاده کند.



۲۲۵

8. ...

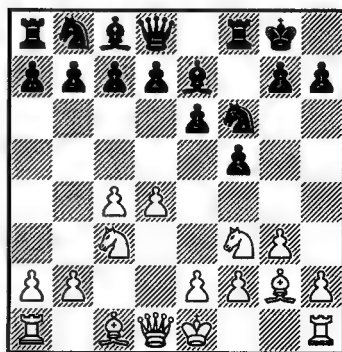
♗bd7

9. ♗d3

و حالا اسب وزیر از راه d2 به خانه‌ی f3 خواهد رفت. به این ترتیب دو اسب سفید خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرند تا در صورت لزوم آنجا را اشغال کنند.

ج) 6. ♗f3

حرکتی است که زیاد بازی می‌شود.



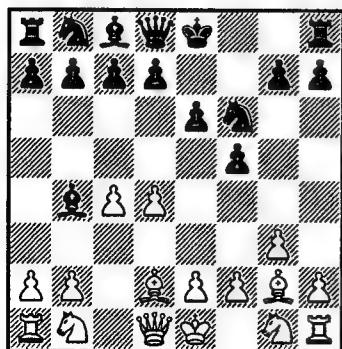
۲۲۶

بازی را مجسم و پیچیدگیهای موجود در این گشایش را نمایان سازد و به همین سبب دفاع مورد بحث نباید به علاقه‌مندان کم‌تجربه توصیه شود. چنان که می‌بینیم تا به حال پانزده حرکت بازی شده است و فیل وزیر سیاه هنوز در خانه‌ی اولیه زندانی می‌باشد. با این همه این بازی که در سال ۱۹۳۶ میان رشفسکی و باتونیک در نوتینگهام انجام گرفته به نتیجه‌ی مساوی رسیده است.

اکنون که به پایان مبحث «دفاع هلندی» نزدیک شده‌ایم امکان سیاه برای کیش از خانه‌ی b4 مورد بررسی قرار می‌گیرد و به دنبال آن راهی آورده می‌شود که سیاه ایده‌های این روش دفاعی را با ایده‌های دفاع هندی شاه پیوند می‌دهد.

I

- | | |
|---------|-----|
| 1.d4 | f5 |
| 2.c4 | e6 |
| 3.g3 | f6 |
| 4. f2g2 | b4+ |
| 5. f2d2 | |



11. ♖ad1

شانسها مساوی و وضع سیاه محکم است.

2) 8. ♜b1!

حمله بر جناح وزیر را تدارک می‌بیند.

8. ... ♔e8

9.c5 ♔h5

10.b4

سفید ترسی به خود راه نمی‌دهد و پیشروی پیاده‌ی b را با خونسردی شروع می‌کند.

10. ... ♜e4

11. ♔c2 ♜d7

12.b5 ♜f6

تهدید سیاه از این قرار است:

13. ... ♜dxc5 14.dxc5 ♜xc3

13. ♜f4!

سفید تهدید حریف را از نظر دور نداشته

است. حال اگر سیاه به غلط 13... ♜dxc5

بازی کند سفید با ادامه زیر به برتری می‌رسد:

14. ♜xe4 ♜xe4 (14...fxe4

15. ♔xc5 exf3 16. ♜xf3

15.bxc6±

13. ... ♔e8!

14. ♜c7!

فیل وزیر سفید به جناح وزیر آمده است.

14. ... ♜f7

14. ... ♜dxc5? 15. ♜d1! ♜d7

16.bxc6

15. ♜a5

سفید اندکی برتری دارد.

راه بالا می‌تواند جزئی از ایده‌های این شروع

7. ♘f3 c6 8. ♔c2 o-o 9. o-o

♔e8=

7. ♔b3!

از اجرای 7...d5 جلوگیری می‌کند. ادامه‌ی
7. ♔c2 ضعیف است.

7. ...

c5

8.d5

بازی سفید بهتر است.

ادامه‌ی اشتاینیتزر

در این راه بازی سفید فیل شاه را در خانه‌ی
d3 گسترش می‌دهد.

1.d4

f5

2.c4

e6

3. ♘c3

♔b4

4.e3

برخی از شطرنج‌بازان برای جلوگیری از
دوپشته شدن پیاده‌ها در اینجا 4. ♔d2 یا
4. ♔c2 بازی می‌کنند در پایین راه 4. ♔c2
که در مسابقه‌ی دوجانبه‌ی باتونیک - برونشتین
(سال ۱۹۵۱) مورد استفاده قرار گرفته است از
نظر خوانندگان می‌گذرد:

4. ♔c2 ♘f6 5.e3 o-o 6. ♔d3 d6

7. ♘e2 c5 8.a3 ♔xc3+ 9. ♘xc3

♘c6 10.dxc5 dxc5 11.b3 ♔d7=

4. ...

♘f6

5. ♔d3

b6

اکنون سیاه از فرصت استفاده می‌کند و فیل
وزیر را در خانه‌ی b7 گسترش می‌دهد اما نقش

1) 5. ...

♔xd2+

6. ♔xd2!

خانه‌ی c3 برای خروج اسب b1 ذخیره
می‌شود.

6. ...

o-o

7. ♘c3

d6

این حرکت از 7...d5 بهتر است چون در این
حالت که فیل‌های سیاه از صحنه‌ی پیکار بیرون
رفته‌اند. بازی d5 موجب تضعیف خانه‌ی e5
می‌شود.

8. ♘f3

♘c6

9. ♔d1

♔e7

10.d5

♘d8

11.o-o

e5

11.e4

♘f7

به عقیده‌ی پاخمن - مفسر این بازی - دو
هماورد وضع برابر دارند.

2) 5. ...

♔e7

ایده‌ی حرکت بالا از الخین است و بعضی از
استادان فن آن را مسافرت دوسره‌ی فیل شاه نام
نهاده‌اند. فیل سفید با استقرار در خانه‌ی d2 و
بستن ستون d برای سفید تولید زحمت کرده
است. اما اثبات آنکه تلف کردن زمان از جانب
سیاه درست باشد مشکل به نظر می‌رسد. مثال
زیر از مسابقه‌ی گرونینگ در سال ۱۹۴۶ نقل
شده است:

6. ♘c3

o-o

بازی 6...d5! صحیح‌تر است و به شرح
پایین نتیجه‌ی مساوی می‌دهد.

باعث پیچیدگیهای خاص و جالب می شود:

1.d4 f5
2.g3 f6
3. f2 g6

6. e2! b7
7.o-o o-o
8.f3!

در این راه بازی سیاه نیز فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می دهد.

سفید با این بازی عمل فیل b7 را بی اثر می سازد.

1) 4. h3

8. ... c6

سفید با گسترش اسب در خانه ی h3 می خواهد راه قطر بزرگ h1-a8 به روی فیل g2 باز بماند و بتواند در لحظه ی مناسب با پیش راندن پیاده ی شاه به خانه ی e4 مرکز بازی را بشکافد.

9.e4 f.e4
10.f.e4 e5
11. d5 e7
12. f6 f6
13. f6 f6

4. ... g7

حالا فیل d3 که در محاصره ی پیاده های خودی قرار گرفته غیرفعال شده است. اما این وضعیت موقتی است.

5. c3

14.d5 e7

5.o-o o-o 6.c4

5. ... c6

6.d5 e5

7.e4 d6

8. f4 c6

15. g3 g6

16.c5!

خانه ی c7 را جهت گسترش وزیر آزاد می سازد و در عین حال به پیاده ی جلوآمده ی حریف حمله ور می شود.

و در حرکت بعد فیل d3 در خانه ی c4 خواهد بود. ادامه ی 16...bxc5 نادرست است زیرا بعد از 17. b3 دو تهدید، گرفتن فیل b7 و اجرای حرکت 18.d6+ ظاهر می شود. بازی سفید بهتر است. فیل b7 آینده ی روشنی ندارد. (اشتاینیتز - تاراش، هاستینگ سال ۱۸۹۵).

9.o-o o-o

10.e.f5 f5

11. ce2

غرض از اجرای این مانور انتقال این اسب به خانه ی d4 است که فشار بر خانه ی ضعیف e6 را زیاد می کند. وضع بازی سفید بهتر است. (پاخمان - الکساندر، سال ۱۹۵۵).

2) 4. f3 g7

II

یک شاخه ی دفاع هلندی که مطلوب نظر استادان کنونی شطرنج جهان است ترکیب ایده های این دفاع و دفاع هندی شاه است که

5. ♘c3

d6

5. 0-0

0-0

6. ♘f3

0-0

6. c4

d6

7. 0-0

c6

7. ♘c3

8. b3

7. d5 a5 8. ♘c3 ♘b d7 9. ♘d4

در اینجا سفید معمولاً 8. d5 بازی می‌کند.

♘c5 10. b3 ♔d7 11. ♔b2 ♚c8=

8. ...

♚c7

7. ...

c6

9. ♔a3

a5

8. b3

♚c7

سیاه برای مستقر ساختن اسب وزیر در

سیاه آماده می‌شود که 5. e5... بازی کند. اگر

خانه‌ی b4 از پیاده‌ی رخ کمک می‌گیرد.

سفید حرکت 8. d5 را انجام دهد، ادامه‌ی بازی

10. ♚c1

♘a6

می‌تواند به شرح زیر باشد.

11. ♚d2

8. ... ♚e8 9. ♚c2 ♘a6 10. e4 fxe4

11. d5 ♚d8 12. ♘d4 e5 13. dxe6

11. ♘e4 ♔f5 12. ♘h4 ♔xe4

♘c5 14. ♚d2 ♘xe6 15. ♘d5!

13. ♔xe4 ♘xe4 14. ♚xe4 e5

سفید برتری بارز دارد.

طرفین وضع برابر دارند.

11. ...

♔d7

9. ♔a3

12. ♚fe1

♘b4

این فیل با اجرای حرکت 5. e5... و همچنین

13. ♔b2

e5?!

استقرار اسب وزیر سیاه در خانه‌ی c5 (پس از

ادامه‌ی بهتر چنین است:

d5) مقابله می‌کند و بر پیاده d6 فشار وارد

13. ... ♘e4 14. ♘xe4 fxe4 15. ♘g5

♘xa2 16. ♚a1 ♘b4 17. ♘xe4

9. ...

♚e8

برتری سفید اندک است.

وضعیت دو طرف یکسان است.

14. a3

♘a6?

دفاع هلندی

با دیدن ادامه‌ی بازی در خواهیم یافت که

یوسوف - کارپوف

سیاه به جای حرکت بالا می‌بایست 4. exd5...

سال ۱۹۸۹

بازی می‌کرد و در آن حال اگر:

1) 15. axb4 dxc3 16. ♚xc3

(16. ♔xc3 ♘e4) 16. ♘e8

(16... axb4 17. ♚xb4±) 17. ♚c2

♔xb2 18. ♚b2 axb4

1. c4

f5

2. d4

♘f6

3. g3

g6

2) 15. ♘xd4 ♘a6 16. e4! fxe4

4. ♔g2

♔g7

19. ♕xf6!

نکته‌ی اصلی ترکیب، نهفته در همین حرکت است. سفید با حذف اسب f6 و به واسطه کیش در خانه‌ی d5 سوار قربانی‌شده را پس می‌گیرد.

19. ... ♖xf6

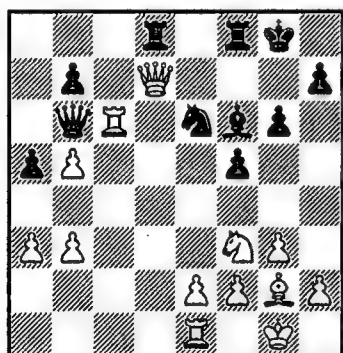
20. ♔d5+ ♜e6

ظاهراً برداشت سیاه آن است که فیل d7 گرفتنی نیست و اگر وزیر سفید آن را بزند در مهلکه می‌افتد و راه فرار ندارد. اما...

21. ♔d7 ♜ad8

22. ♜c6!!

حرکتی است که کاریوف به هنگام بازی 16. ♜b5 آن را محاسبه کرده بوده است.



اینک وزیر سفید از تنگنا نجات پیدا می‌کند.

22. ... ♜xd7

22. ... bxc6 23. ♔e6+ ♔g7

24. ♔xc6 ♔xc6 25. bxc6

برتری سفید نمایان است زیرا در برابر «تفاوت» سه پیاده بیشتر دارد.

23. ♜xb6 ♜c5

23. ... ♜d8 24. a4 (24. e3 ♜e7!?)

17. ♜xe4 ♜xe4 18. ♜xe4 ♜a e8 (18... ♜c5 19. ♜e7 ♜f7 20. ♜c e1±) 19. ♜c e1 ♜xe4 (19... ♜c5 20. ♜xe8 ♜xe8 21. ♜xe8+ ♜xe8 22. b4 سپس 23. ♜e6) 20. ♜xe4 ♜c5 21. ♜e7 ♜f7 (21... ♔d8 22. ♜xg7+!) 22. ♜xf7 ♔xf7

تعادل تقریباً برقرار است.

15. dxe5 dxe5

16. ♜b5!!

یک «ترکیب» درخشان از کاریوف ترکیبی که بر قضاوت وضعیت بازی یعنی بهره‌برداری از ضعف خانه‌های مرکزی d6 و e5 و موضع نامناسب سوارهای سیاه (اسب a6 و فیل d7) پایه‌گذاری شده است و به طوری که مشاهده خواهیم کرد قهرمان سابق جهان تا دوازده حرکت بعد همه چیز را محاسبه کرده است.

16. ... cxb5

سیاه انتخاب بهتری ندارد مثلاً اگر

16... ♔b6

17. ♜xe5 cxb5 18. ♜xd7 ♜xd7

19. ♜xg7

سفید می‌برد و یا اگر 16... ♔d8 انجام

دهد آن وقت:

17. ♜d6 e4 18. ♜e5 ♜c8

19. ♜ed1

برتری سفید قاطع است.

17. cxb5 ♜c5

18. ♜xe5 ♔b6

34. ♖f1

طرح سفید اجرای حرکات ♖e3 و ♖e2 سپس h5 خواهد بود.

29. ...

♖f7

30. ♙x4

fx4

31. ♗e6!

سفید با آنکه در تنگی وقت قرار گرفته است اما تمامی حرکات خوب را می بیند. حرکت اخیر سفید از تهدید زیر جلوگیری می کند:

31. ... ♙d8

31. ...

♙d8

32. ♗g5+

نه این که 32. ♗x8 چون پس از

32. ... ♙bxd8 33. ♙c4 ♙e8

در پایان بازی که حاصل می شود سفید - به خاطر آنکه رخ b6 فاقد میدان عمل است - با دشواریهایی مواجه می شود.

32. ...

♙g5

اگر سیاه شاه را جابه جا کند، رخ سفید به خانه ی e6 خواهد آمد.

33. hxg5

اکنون رخ سفید از طریق خانه ی f6 به راه خروج دست یافته است.

33. ...

♙e8

34. ♙c4

♖g7

35. ♖g2

♙f7

بعد از حرکت 35...h6 بازی به روش زیر ادامه می یابد:

36. ♙d4 ♙xd4 (36... ♙f7 37. ♙d6±) 37. ♙xb7+ ♖g8 40. exd4

25. ♗e5 ♙c7 26. ♗d3 ♙xa3)

♙e7 25. ♗e5 ♙c7 26. ♗d3

و از آن پس، سفید با انتقال رخ به خانه ی b1 و سپس اجرای حرکات b4 و a5 بازی را تعقیب خواهد کرد.

24. b4

سفید با این حرکت از تهدید 24... ♙d8 سیاه جلوگیری می کند.

24. ...

axb4

25. axb4

♗e4

26. e3

♖f7

اگر سیاه 26... ♙d8 بازی کند سفید با حرکت 27. ♙e6 پاسخ می دهد و در برابر 27... ♖f7 جواب او 28. ♙xe4 و بعد 29. ♗e5+ خواهد بود.

27. h4!

قصد سفید ادامه ی بازی به روش زیر است:
28. ♗g5+ ♙xg5 (28... ♗xg5 29. hxg5 ♙xg5 30. ♙b7±) 22. ♙xe4 fx4 30. hxg5

سفید می برد.

27. ...

♙b8

پیشاپیش حمایت از پیاده ی b7 را زیاد می کند.

28. ♙c1

♖e7

29. ♗d4

تهدید سفید حرکت 30. ♗c6+ است و آن وقت اگر سیاه 29. ♙xd4 بعد از: 30. exd4 ♙xd4 31. ♙c7+ ♙d7 32. ♙xd7+ ♖xd7 33. ♙xe4 fx4

شطرنج پناه می‌برده است و کتاب فوق‌الذکر حاصل تجزیه و تحلیل‌های او درباره‌ی اقدامات دفاعی گوناگون در برابر انواع «گامبیها» می‌باشد.

روش قدیم

1.d4

c5

این حمله‌ی متقابل سیاه به منزله‌ی پیشدستی در تعرض است. در واقع سیاه حریف را دعوت می‌کند که با اجرای حرکت d5 مرکز جبهه را ببندد.

سفید می‌تواند با حرکت 2.e4 بازی را به دفاع سیسیلی بکشاند.

2.d5

e5

دو حرکت نخست سیاه مشخص‌کننده‌ی دفاع بنونی قدیم است. که امروزه کمتر بازی می‌شود. ایده‌ی مستقل سیاه - پس از بسته شدن مرکز - دست زدن به عملیات تهاجمی در جناح شاه با استفاده از f5... است و گرنه باید بسته به بازی حریف از خود واکنش نشان بدهد.

سفید برای رویارویی با نقشه‌ی تعرضی سیاه راههای چندی تحت اختیار دارد. این راهها بر دو فکر مهم زیر استوار است:

(۱) استقرار یک اسب در خانه‌ی c4 و تأمین مصونیت آن از هرگونه تعرض، با اجرای حرکت a4 و سپس فشار بر پیاده‌ی d6 و جناح وزیر سیاه.

(۲) گسترش فیل شاه در حالت فیانکتو و پیش راندن پیاده‌ها به خانه‌های c4، e4 و f4. ضمناً به سبب حضور پیاده‌ی سیاه در خانه‌ی c5

h×g5 41.b6

سفید می‌برد.

36. ♖ d6

h6

37.g×h6+

♔×h6

38.b6

♖ e5

39. ♖ c7

♖ f8

40. ♖×b7

♖ ef5

41. ♖ d2

♖ b5

42. ♖ d4

سیاه از بازی دست می‌کشد، اگر:

42. ... ♖ b f5 43.f4 e×f3+ «e.p.»

44. ♔f2 سپس 45. ♖ f4 الخ

دفاع بنونی

دفاع بنونی که سابقه‌ی آن به قرن هفدهم میلادی می‌رسد در گذشته به عنوان یک دفاع مطلوب تلقی نمی‌شده است اما از سالهای ۱۹۵۰ به بعد این دفاع و نظایر آن طرف توجه شطرنج‌بازان قرار گرفته است و از آن میان بنونی جدید که سیاه بازی c5... را با تأخیر و بعد از گسترش اسب شاه انجام می‌دهد بیشتر موردنظر قرار گرفته است. به طوری که امروزه در مسابقات بزرگ گهگاه به عنوان یکی از سلاحهای دفاعی سیاه در برابر حرکت d4 به کار گرفته می‌شود.

«بن اونی» واژه عبری، به معنای «فرزند اندوه من» نام کتابی است که در قرن نوزدهم میلادی نوشته شده است. نویسنده، هر وقت که احساس دلنگی و افسردگی می‌کرده به صفحه‌ی

14. ♖e3

♙d7

15. h4

a6

16. ♜h2

f5

3. c4

d6

4. ♜c3

♜f6

5. e4

♙e7

زدن پیاده‌ی h4 به نفع سیاه نیست زیرا باعث باز شدن ستون رخ بر روی قلعه‌ی شاه سیاه می‌شود.

17. gxf5

gxf5

سفید اندکی برتری دارد.

2) 6. g3

♜a6

7. ♙g2

♜c7

8. f4!

exf4

9. ♙xf4

حرکت 9.gxf4 خطاست زیرا پاسخ حریف 9... ♜g4 خواهد بود که تهدید 10... ♙h4+ و سپس 11... ♜f2 را به دنبال دارد.

9. ...

♜d7

10. ♜f3

g5!

تضعیف جناح شاه از تخریب مرکز اهمیت کمتری دارد.

11. ♙e3

g4

12. ♜d2

♜e5

13. ♔e2

♙d7

14. ♙f4

♙f6

15. h3

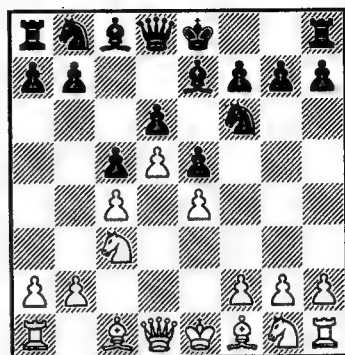
h5

16. h×g4

♙×g4!

اگر سیاه 16... h×g4؟! بازی کند. ضمن آنکه فیل نشسته در خانه‌ی سفید را غیرفعال می‌سازد. بر اثر گشوده شدن ستون رخ، ابتکار بازی را به حریف واگذار می‌کند. مثال:

امکان درگیری پیاده‌ها و نفوذ در جناح وزیر سهولت پیدا کرده است.



۳۳۰

1) 6. ♙d3

o-o

7. h3

قبل از گسترش اسب شاه از آچمز شدن آن به وسیله‌ی ♙g4 ممانعت به عمل می‌آورد.

7. ...

♜e8

7. ... ♜a6 8. a3 ♙d7 9. ♜f3 ♜e8

10. ♜b1 ♔h8! 11. b4 b6 12. o-o

g6

8. ♜f3

♜d7

9. g4

g6

10. ♙h6

♜g7

11. ♔d2

♜f6

12. ♔e2!

♔h8

خانه‌ی g8 را برای مانور اسب آزاد می‌سازد.

الخ

13. ♜ag1

♜g8


عمل زیادتری برخوردار می‌شود؛ امکان می‌یابد که با به کارگیری یورش پیاده‌ها حمله‌ی شدیدی را در مرکز جبهه و در جناح شاه بر مواضع حریف به راه بیندازد. ضمن آن که در همه حال نابودی ساختن پیاده‌ی d6 را - که در صف آرایسی نیروهای سیاه موضع بسیار حساس و مهم به شمار می‌رود - از اهداف اصلی خود قرار می‌دهد. هرگاه سیاه نتواند از تضعیف این پیاده جلوگیری کند در اغلب موارد با دشواریهای لاینحل روبرو خواهد شد.

اکنون به بررسی شاخه‌های گوناگون روش جدید این شیوه‌ی دفاعی پرداخته می‌شود.

1.d4 











2.c4 **c5**

3.d5

سفید می‌تواند با حرکت 3.  گشایش انگلیسی در آورد.

3. ... **e6**

در اینجا یکی از امکانات سیاه اجرای حرکت 3...b5 است. مثال:

3. ...b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 
6.g3 d6 7.  g6 8.b3 
9.  o-o 10.  b d7
11.o-o  a7 12.  e1 
13.  f4  b8 14.h4 c4



وضع دو طرف برابر است.


4.  **exd5**

5.cxd5 **d6**

(شکل ۲۳۱)

16...hxg4 17.  h8+

18.o-o-o  f6 19.  h1 o-o-o

20.  h6  g6 21.e5! **الخ**

در مثال بالا این قربانی پیاده علاوه بر آنکه قطر بزرگ را به روی وزیر و فیل سیاه می‌بندد؛ خانه‌ی e4 را جهت استقرار اسب سفید آزاد می‌سازد و در عین حال مقدمات گشایش مسیر آتش فیل g2 را فراهم می‌آورد.

17. 

18.a3





b5!

سیاه دارای امکانات متقابل است.

روش جدید

دفاع بنونی جدید که حرکات بنیادی آن به

شرح زیر است:

1.d4  f6 2.c4 c5 3.d5 e6 4. 
exd5 5.cxd5 d6

و طرف توجه بودن آن به میزان زیادی مدیون موفقیت‌های میخائیل تال قهرمان اسبق شطرنج جهان می‌باشد، به شطرنج‌باز متهور و نوآفرین، گنجینه‌ای از امکانات تاکتیکی را عرضه می‌دارد.

بازی متقابل سیاه بر پایه‌ی وجود اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر، استفاده از ستون نیمه‌باز و بالاخره اعمال قدرت فیل شاه بر روی قطر بزرگ h8-a1 بنا نهاده شده است و از سوی دیگر سفید که با پیش راندن پیاده‌ی مرکزی عرصه‌ی بیشتری را در اختیار می‌گیرد و از آزادی

9. ... ♖e8

9. ...a6 10.a4 ♕g4 11. ♕g5 ♘b
d7 12. ♘d2 ♕xe2 13. ♖xe2 ♖e8
14.f4 ♖c4 15. ♖f3 c4 16. ♙h1
♙a b8 17. ♙a e1±

10. ♘d2

اسب سفید استقرار در خانه‌ی c4 را در نظر دارد. ضمناً راه پیشروی پیاده‌ی f را هموار می‌سازد.

10. ... ♗a6

11.f3

اگر سفید 11.f4 بازی کند سیاه با 11... ♘c7 جواب می‌دهد و برای اجرای حرکت b5... آماده می‌شود.

11. ... ♘c7

12.a4 b6

13. ♘c4 ♕a6

قصد سیاه خلاصی از مزاحمت اسب سفید است که به پیاده‌ی وزیر حمله‌ور شده است و می‌رود با اجرای حرکت ♕f4 آن را بگیرد.

14. ♕g5 ♖d7

(14... ♙b8 15.b3 h6 16. ♕d2±)

15. ♖d2 ♕xc4

16. ♕xc4 a6

17. ♖d3 h6

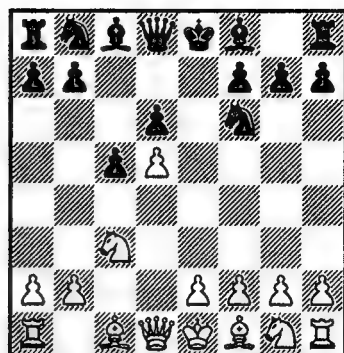
18. ♕d2 ♖e7

خانه‌ی d7 را برای انتقال اسب به خانه‌ی e5 آزاد می‌سازد.

19. ♙ae1

وضع سفید کمی بهتر است.

در وضعیت فوق سفید دو راه عمده را می‌تواند دنبال کند.



۲۳۱

راه اول

6.e4

g6

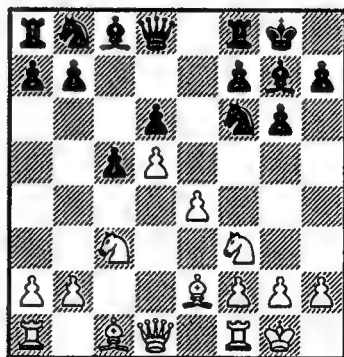
7. ♘f3

♕g7

1) 8. ♕e2

o-o

9.o-o



۲۳۲

وضعیت منعکس در شکل بالا راه اصلی و طبیعی بازی را نشان می‌دهد. این راه بازی و همچنین راه گسترش فیل در خانه‌ی g2 که بعداً خواهیم دید مورد پسند بازیکنانی است که دارای طبیعتی آرام و معتدل هستند.

12. ♖d2

♙a6

2) 8. ♙d3

o-o

13.a4

♙a5!

9.h3

با وجود عقب بودن یک سوار، وضع بازی به سود سیاه است.

سفید پیش از آنکه قلعه برود از حرکت ♗g4 حریف جلوگیری می‌کند و اجازه نمی‌دهد که سیاه مشکل گسترش فیل وزیرش را حل کند.
9.o-o a6 10.a4 ♗g4

وضع طرفین متعادل است.

7.f4 (ب)

7.f3 ♗g7 8. ♙g5 o-o 9. ♙d2 a6
10.a4 ♗e8 11. ♗g e2 ♗b d7
12. ♗g3 ♗b8 13. ♙e2 ♙c7
14.o-o c4 15. ♙e3 b5 16.axb5
axb5 17.b4=

9. ...

b5

سیاه همچنین می‌تواند بازی را با ♙a6...9 یا ♗a6...9 ادامه بدهد.

(سیراوان - جارتارسون، سال ۱۹۸۶)

7. ...

♙g7

8. ♙b5+

10.o-o

10. ♙xb5 ♗xe4 11. ♗xe4 ♙a5+

وضعیت به نفع سیاه است.

ادامه‌ی بالا که در مسابقات سالهای اخیر موفقیت‌هایی را نصیب خود ساخته است راه تهاجمی جاه‌طلبانه‌ای است که سیاه باید برای مقابله با آن آمادگی کافی داشته باشد.

8. ...

♗fd7

10. ...

a6

11. ♗e1

♗e8

12. ♙c2

♗bd7

13.a4

c4

14. ♙f1

b4

15. ♗b1

♗c5

برتری با سیاه است.

سیاه برای جلوگیری از پیشروی پیاده‌ی شاه سفید و اجتناب از پیچیدگی بازی، با استفاده از اسب شاه دفع کیش می‌کند. دو امکان دیگر سیاه یکی ♙d7...8 است که به نفع سفید است و دیگر حرکت ♗bd7...8 که بازی را به وضعیتی پیچیده می‌کشانند. به عنوان شاهد مثال قسمتی از یک بازی که در سال ۱۹۸۸ انجام شده است در پایین آورده می‌شود:

II

10. ♗xb5

♗xe4

11. ♙e4

♗e8

اگر سیاه ♙a6...11 بازی کند بعد از

ادامه‌ی زیر:

8. ... ♗b d7 9.e5 dx e5 10.fxe5

12.a4 ♗e8 13. ♙c2 f5 14. ♗g5

♗h5 11.e6 ♙h4+ (11...fx e6

سفید به برتری می‌رسد.

14.f5! ♖e5

14. ...b5 15.axb5! ♜xb5 16. ♙g5

♙f6 الخ

15. ♙g5

سفید اندکی برتری دارد.

راه دوم

6. ♜f3

g6



۳۳۳

1) 7.g3 ♙g7

8. ♙g2 o-o

9.o-o a6

10.a4 ♜bd7

11. ♜d2 ♜b8!

11. ... ♜e8 12.a5 b5 13.axb6 e.p. ♜xb6

14. ♜b3

با مختصر برتری سفید (ایوه - کوتوف، سال

۱۹۵۳).

12. ♜c4

12.a5 b5 13.axb6 e.p. ♜xb6

14. ♜b3 ♜c4 15. ♜a4 ♜b6=

(اوکلی - تولوش، سال ۱۹۵۳)

12.dxe6 o-o 13. ♜f3! ♜xf3

14. ♜xf3±) 12.g3 ♜xg3 13.hxg3

♜xh1 14.exd7+ (14. ♙e3) ♙xd7

15. ♙xd7+ ♜xd7 16. ♜g4+ f5

17. ♜a4+ ♜c8 18. ♙e3 ♙xc3+

19.bxc3 ♜xd5 20. ♜d1 ♜c6!

21. ♜xc6 bxc6 22. ♙xc5 ♜e8+

23. ♜f2 ♜b8 24. ♜d2 a6 25. ♜f3

♜b5 26. ♙e3 ♜d5 27. ♜b2

♜b5

در اینجا دو طرف بازی نتیجه‌ی مساوی را

قبول کرده‌اند.

در مورد حرکت 8... ♙d7 ادامه‌ی بازی

چنین خواهد بود.

9.e5 ♜h5 10. ♜f3 dxe5 11.fxe5

♙xb5 12. ♜xb5 o-o 13.o-o ♜d7

14. ♜c3 ♜f5 15. ♜a4 ♙xe5

16. ♜xe5 (16.g4 ♙d4+) ♜xe5

وضع سفید بهتر است.

9.a4

سفید که قصد ندارد فیل خود را با اسب

حریف عوض کند پیشاپیش از اجرای حرکت

...b5 جلوگیری می‌نماید که ممکن است پس از

a6... بازی شود.

9. ... o-o

10. ♜f3 ♜a6

11.o-o ♜c7

12. ♙d3 a6

13. ♜h1 ♜b8

12.0-0 a6
 12. ...c4 13. ♖c2 ♙d7 14.a4 ♜c8
 15.f4 ♜a8 16. ♔e2 سفید با برتری
 13.a4 ♜bd7

14.a5

با این ایده که بتواند اسب را مجدداً در
 خانه‌ی c4 مستقر سازد.

14. ... ♜e5

15. ♙e2 g5

از حرکت f4 سفید جلوگیری می‌کند.

16.h3

سفید برتری مختصری دارد.

II

7. ... ♙g7

8. ♜c4 o-o

9. ♙g5 ♔e7

10.e3 ♜bd7

11. ♜b5

11.a4!? ♜e5 12. ♜a3 h6!

13. ♙h4 g5 14. ♙g3 ♜f d7!+

11. ... a6

12. ♜bxd6 b5

13. ♜xc8 ♜axc8

وضع دو طرف برابر است.

3) 7. ♙f4

بعضی از استادان شطرنج ادامه‌ی بازی با
 حرکت فوق را بر راه اصلی ترجیح می‌دهند.

7. ... a6

7. ... ♙g7 8.e4 o-o 9. ♜d2 ♜g4

12. ... ♜e8

13.a5 ♜e5

14. ♜b6 ♜c7

15.f4 ♜g4

وضع دو طرف یکسان است.

2) 7. ♜d2

روش نیمزوویچ در مقابله با دفاع بنونی که با
 حرکت

6. ♜f3 g6 7. ♜d2,

مشخص می‌شود. تلاش مستقیمی است به
 منظور آن که این دفاع از لحاظ وضعیت
 «پوزیسیون» در تنگنا قرار داده شود. اما جلو
 بودن سیاه در امر گسترش قوا برای رسیدن به
 وضعیت برابر کافی به نظر می‌رسد.

I

7. ... ♜bd7

8.e4

8. ♜c4 ♜b6 9.e4 ♜xc4 10. ♙xc4

♙g7 11.o-o o-o 12. ♙f4

(12. ♙g5 h6 13. ♙h4 g5 14. ♙g3

a6=) a6 13.a4=

(گلیگوریچ - چرنیاک، سال ۱۹۵۴).

8. ... ♙g7

8. ... ♜b6 9.a4 الخ

9. ♜c4 ♜b6

9. ... ♔e7 10. ♙e2 o-o 11.f3 ♜e5

12. ♜e3 a6 13.a4 ♜b8 14.o-o=

10. ♜e3 o-o

11. ♙d3 ♜e8

16. ♖c4

سفید اندکی برتری دارد.

10. ♙e2 ♜e5 11. ♙g3 g5 12. o-o

a5 13. a4 ♜b d7 14. ♚c2⁺

دفاع بنونی

کرام لینک (سوئد) - ورا (کوبا)

سال ۱۹۸۸

1. d4 ♜f6

2. c4 c5

3. d5 e6

4. ♜c3 e×d5

5. c×d5 d6

6. e4 g6

7. ♜f3 ♙g7

8. ♙e2 o-o

9. o-o ♚e8

10. ♜fd2 ♜a6

11. f3 ♜c7

12. a4 b6

راه را برای گسترش فیل وزیر بازی می‌کند تا این فیل بتواند به مقابله با اسب سفید برود که قصد دارد در خانه‌ی c4 موضع بگیرد.

13. ♜c4 ♙a6

تأخیر جایز نیست چون در غیر این صورت سفید با 14. ♙f4 پیاده‌ی وزیر سیاه را خواهد گرفت.

14. ♙g5 h6

سیاه در صدد است مسیر آینده‌ی فیل حریف روشن بشود. و در حالت عقب‌نشینی آن به خانه‌ی h4 بتواند در صورت لزوم اسب شاه را

I

8. a4 ♙g7

9. e4 o-o

10. ♙e2 ♚e7

11. ♜d2 ♜bd7

12. o-o ♜e5

13. h3 ♜bd7

14. ♚c2

بازی سفید کمی بهتر است.

II

8. e4 ♙g4

9. ♚a4+

9. e5 ♜h5

9. ... ♜bd7

10. ♜d2 b5

11. ♚c2 ♜h5

به فیل حریف حمله می‌کند تا بتواند کار گسترش فیل شاه در خانه‌ی g7 را دنبال کند.

12. ♙e3

12. h3? ♙×h3

12. ... ♜b6

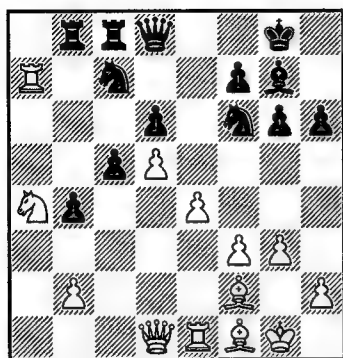
13. a4! b4

14. ♜b1 ♙g7

15. a5 ♜c8

با وضعیت بهتر برای طرف سفید.

25. ♕c4! dxe5



۲۳۴

پس از حرکت 25... ♗b6? سفید به برتری قاطعی می‌رسد. از این قرار:

26. exd6 ♗xc4 27. dxc7 ♖xd1

28. ♖xd1 الخ

26. ♖b3

27. ♖d1 تهدید سفید اجرای حرکت

است.

26. ... ♗a8!

26. ... ♗b5?! 27. ♖xf7 ♖xf7

28. ♕xd5+ ♖f6 29. ♗xc5 الخ

وضع سفید بهتر است.

27. ♖xa8 ♖xa8

28. ♖d1 ♖e8!

29. ♗xc5 ♗b6

30. ♕d3! ♖h7

31. ♖b4

اکنون پیاده‌ی رونده‌ی b در جناح وزیر

برتری سفید را نمایان می‌سازد.

31. ... ♖b8

با g5... از آچمزی خارج کند.

14. ... ♖d7 15. ♖d2 ♕xc4 16. ♕x

c4 a6 17. ♖d3 ♗h5 18. g4 ♕d4+

19. ♖h1 ♗g7 20. ♖a b1 h5 21.

♗e2!? b5 22. ♕a2 hxg4 23. ♗xd4

cxd4 24. f4! g3 25. f5 الخ

وضعیتی است پیچیده و سرشار از امکانات

تاکتیکی متقابل.

15. ♕h4 ♖d7

16. ♕f2 ♖ab8

17. ♖e1!

رخ برای اعمال قدرت در ستون شاه به

خانه‌ی e1 منتقل می‌شود و خانه‌ی f1 جهت

عقب‌نشینی فیل سفید آزاد می‌گردد.

17. ... ♕xc4

18. ♕xc4 a6

19. ♕f1! ♖ec8

اجرای حرکت 19...b5? بی‌موقع است زیرا

بعد از:

20. axb5 axb5 21. ♖a7 c4 (21...b4

22. ♗b5 ♖e c8 23. e5! dx e5?

24. d6) 22. e5 ♗h5 23. f4

سفید برتری بارزی پیدا می‌کند.

20. g3 b5

21. axb5 axb5

22. ♖a7 b4

23. ♗a4 ♖d8

(شکل ۲۳۴)

24. e5 ♗xd5

24. ...dxe5 25. d6 ♗e6 26. ♕c4

43. h×g6+

f×g6

32. ♔d2

♟e6

44. ♔e4!

♞×d3!

33. ♞×e6

♟×e6

این بهترین پاسخ سیاه به حرکت وزیر سفید

34. b4

♟f8

است. زیرا بعد از:

35. ♖b1

♟c6

44. ... ♞c6 45. ♖×b8 ♞×b8

36. ♔e2

♟c3

46. ♔b7+ ♔d7 (46... ♞d7

37. ♔g2

♞d8

47. ♟b5) 47. ♔×b8 ♔×d3

38. ♖d1

♞b8

48. ♔×f8

روشن است که زدن پیاده‌ی b4 به علت

44... ♔d6 45. ♟×b4 ♖×b4

امکان اجرای حرکت ♟×g6 عملی نیست.

46. ♖×b4 ♔×b4 47. ♔×g6+

39. ♟e1

♟b3

44... ♔f5 45. ♔×b4! ♖×b4

40. ♖b1

♟e6

46. ♟×f5 الخ

41. h4!

♞d5?!

در تمامی حالات سفید به پیروزی می‌رسد.

45. ♖×b8

♞×e1+

46. ♔×e1

♟g7

47. g4!

قرار گرفتن علامت فوق در برابر حرکت اخیر سیاه از آن جهت است که سیاه می‌بایستی به جای این حرکت با 41...h5 از پیشروی پیاده‌ی رخ حریف جلوگیری می‌کرد. مثال:

اگر سفید 27. ♔e4 بازی کند واکنش سیاه

41. ...h5 42. ♖c1 ♖a8 43. b5

27...h5! خواهد بود که منجر به وضعیت برابر

الخ 44. ♖c2 45. ♖a2

می‌شود.

حالا سفید به بهای از دست دادن پیاده‌ی رونده‌ی خود به ضعیف ساختن قلعه‌ی شاه سیاه می‌پردازد و متعاقباً از این ضعف بهره‌برداری می‌کند.

47. ...

♔a2+

48. ♔g3

دفع کیش با وزیر و تعویض وزیرها برتری

سفید را از بین می‌برد.

42. h5!

♞×b4

48. ...

♔d5

گرفتن پیاده با فیل نادرست است و به باخت سیاه منجر می‌شود:

49. ♖b1

♟f6

50. ♔e2

♟c6

51. ♖d1

♔a4

52. ♔g2

♟g7

53. ♖d6

♟e8

54. ♔c4

42. ... ♟×b4 43. h×g6+ f×g6

44. ♟c4! ♟d6 (44... ♞e3

45. ♔×e3 ♔×c4 46. ♔a7+)

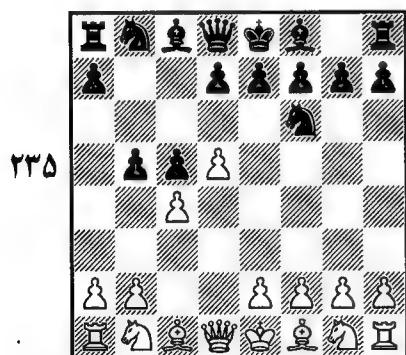
45. ♖d1 ♞e3+ 46. ♔×e3 ♔×c4

47. ♖×d6 الخ

سالهای دهه‌ی ۱۹۵۰ عده‌ای از استادان شطرنج شوروی مانند برونشتین و کرس با مهره‌های سیاه این گامبی را بازی کردند.

در سالهای دهه‌ی ۱۹۷۰ پال بنکو استاد بزرگ شطرنج آمریکا تجزیه و تحلیلهای مفصل خود درباره‌ی این گشایش را در کتابی تحت عنوان گامبی بنکو منتشر ساخته است و در واقع کار برجسته‌ی او یعنی نوشته‌ها و بازیهایش سبب شده است تا گامبی بنکو در سالهای یاد شده رواج و عمومیت پیدا کند. اما امروزه پیشرفتهای فنی و «تئوریک» شطرنج از شکوه و درخشندگی اولیه‌ی آن کاسته است.

1.d4 ♘f6
2.c4 c5
3.d5 b5



گامبی بنکو که در حقیقت از گشایش بنونی جدا می‌شود با حرکت اخیر سیاه آغاز می‌گردد. هوشیارانه‌ترین راه مقابله با آن نپذیرفتن گامبی و یا باز پس دادن به موقع پیاده در صورت قبول آن است.

نپذیرفتن گامبی

1) 4. ♘f3 ♙b7

وزیر سفید قطر a2-g8 را اشغال می‌کند.

54. ... ♙e7

55. ♙d5 ♙g5?

سیاه که اینک در تنگی وقت است با اشتباه بالا باخت خود را سرعت می‌بخشد. هرچند ادامه‌ی پایین هم چاره‌ی کارش نمی‌شود.

55. ...h5 56. ♙d7 ♙f6 (56... ♙g5 57. ♙f7 ♙h6 58. ♙e7 h×g4 59. f×g4 g5 60. ♙d6 ♙h4 61. ♙e6 (سفید می‌برد)

57. ♙f7 ♙g5 58. ♙d7 ♙h6 59. ♙e7 الخ

56. ♙d8 h5

57. ♙g8+ ♙h6

58. ♙d7 ♙f6

59. ♙f7

سیاه واگذار می‌کند.

گامبی بنکو یا گامبی ولگا

پس از آنکه در سال ۱۹۴۶ یعنی بعد از جنگ دوم جهانی شطرنج‌بازی از هالی شهر «کوی بیشف» واقع در کنار رود ولگا برررسیهای انجام‌شده درباره‌ی حرکات زیر را:

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 b5!?

طی مقاله‌ای منتشر ساخت این آغاز بازی که با قربانی یک پیاده از جانب سیاه همراه است گامبی ولگا نامیده شد و از آن پس به ویژه در

وضع سفید کمی بهتر است.

12.cxd5 ♖xb5

13.e4 ♖a5

14.♗c4 ♖a2

15.♙d3 ♗d7

16.o-o

سفید اندکی برتری دارد. (گورلف -

یانوفسکی، سال ۱۹۸۴)

2) 4.♗d2 d6

بعد از 4...♙a5 بازی می‌تواند به طریق

زیر دنبال شود:

5.b4!? ♖xb4 6.♖b1 ♙a4

7.♙xa4 bxa4 8.e4 الخ

5.e4 bxc4

6.♗e2 g6

7.♗c3 ♙g7

8.♗xc4 o-o

9.♙e2 ♙a6

10.o-o ♗bd7

11.♙g5 ♖b8

پس از باز شدن ستون اسب وزیر، ایده‌ی

استراتژیک سیاه یورش بر پیاده‌ی b2 خواهد بود.

12.♙c2 ♗xc4

13.♙xc4 ♗e5!

14.♙e2 c4

و حالا اگر سفید حرکت 15.f4 را انجام دهد،

سیاه 15...♗d3 بازی خواهد کرد.

3) 4.♙c2 bxc4

4. ...e6 5.e4 exd5 6.cxd5 ♙e7

ادامه‌ی بازی با حرکات 4...b4 و 4...bxc4

به برتری سفید می‌انجامد. مثال:

a) 4. ...b4 (4...e6 5.♙g5) 5.a3! a5

6.♗b d2 g6 7.e4 d6 8.axb4 الخ

b) 4. ...bxc4 5.♗c3 g6 6.e4 d6

7.♙xc4 ♙g7 8.e5! dx e5 9.♗xe5

o-o 10.o-o ♗f d7 11.♗xf7!?

الخ ♖xf7 12.d6

5.a4

سفید همچنین می‌تواند به روش زیر بازی

کند:

5.e3 g6 6.♗c3 b4 7.♗e2 ♙g7

8.♗g3 e6 9.e4 exd5 10.exd5 o-o

11.♙e2 d6 12.o-o ♗b d7

13.♙f4

و حالا بهتر آن است که سیاه 13...♙b6

بازی کند با اندیشه‌ی ♖ae8 ... و ♙c8 ...

5. ... a6

6.axb5 axb5

7.♖xa8 ♙xa8

8.♗c3 ♙a5

اگر سیاه 8...b4 بازی کند پاسخ حریف

9.♗b5 خواهد بود و در جواب حرکت

9...♙b6 سفید با 10.♙a4! عکس‌العمل

نشان خواهد داد.

9.♙f4! d6

10.♗d2 b4

11.♗b5 ♗xd5

11. ...g6 12.e4 ♗b d7 13.♗b3

♙b6 14.♙a1 ♙b7 15.♙a5!

با 4.cxb5 درست است. در آن حال سیاه می تواند بازی را در یکی از سه راه زیر دنبال کند:

4. ... **g6**
5. **c3** **g7**
6. **e4** **d6**
7. **f3** **o-o**
8. **e2**

سفید همچنین می تواند 8. **d2** بازی کند. برای آنکه به حرکت 8...a6 با 9.a4 جواب بدهد. مثال:

8. **d2** a6 9.a4 axb5 10.axb5
11. **a1** الخ
8. ... **a6**
9. **o-o** **axb5**
10. **xb5** **a6**
11. **e2** **xb5**
12. **xb5** **bd7**
13. **a4**

جای تردید است که سیاه بتواند کمبود پیاده را جبران کند.

4. ... **e6?!
5. c3**

حرکت 5.dxe6 نادرست است زیرا سیاه بعد از 5...fxe6 با سریازانش مرکز جبهه را کاملاً در اختیار می گیرد.

5. ... **exd5**
6. **xd5** **b7**
7. **e4!**

7. **c3** b4 8.d6 **xd6** 9. **b5**
c6 10. **f4** **h5** 11. **xb8!**
الخ 13. **xc8** سپس 12. **xa7**

وضع سفید کمی بهتر است. ضمناً در برابر حرکات 4...g6 یا 4...b4 بازی سفید 5.e4 خواهد بود.

e6
5. ... **a6?! 6. xc4** **b4** 7. **e2**
a5 8. **c3** d6 9. **f3** g6 10. **o-o**
g7 11. **a3** **a6** 12. **e5**

با برتری اندک سفید.

6. **xc4** **exd5**
7. **exd5** **d6**
8. **c3** **e7**
8. ...g6 9. **f4** **g7** 10. **b5**

با برتری سفید.

9. **ge2** **o-o**
10. **o-o** **bd7**
11. **a3** **b6**
12. **a2** **e8**
13. **g3** **b7**
14. **d1** **c4**
15. **f5** **fxd5**
16. **xd5** **xd5**
17. **f4** **d7**

وضعیت مبهم و ناروشن است.

پذیرفتن گامبی

جای هیچ تردیدی نیست که پذیرفتن گامبی

برای توجیه قربانی پیاده است و در جواب آن سفید می‌تواند یکی از دو راه عمده را انتخاب کند که با 5.e2-e3 و یا 5.bxa6 شروع می‌شود.

راه اول

5.e3

5.b6 e6 (5...d6 6. ♘c3 ♘b d7 7. ♘f3 g6=) 6. ♘c3 ♔xb6 7.e4 ♙b7 8. ♘f3 g6

وضع دو طرف برابر است.

I

5. ... g6

6. ♘c3 ♙g7

7. ♘f3

سفید می‌تواند به جای حرکت متن بازی را با

7.a4!? تعقیب کند. از این قرار:

7.a4 o-o 8. ♙c4 e6! 9. ♘g e2 axb5 10. ♙xb5 exd5 11. ♘xd5 ♙b7 12. ♙c4

وضع بازی به سود سفید است.

7. ... o-o

8.a4 ♙b7

9. ♔b1

بعد از 9.bxa6 بازی این‌طور ادامه می‌یابد:

9. ... ♘xa6 10. ♙c4 ♘e8!? 11.o-o ♘d6 12. ♙e2 ♘c7

وضع طرفین متعادل است.

9. ... e6

10.dxe6 fxe6

حرکت بالا محققاً از تعقیب بازی به روش زیر نیرومندتر است:

7. ♘xf6+ ♔xf6 8. ♘f3 d6 9.g3 ♙b6 10.a4

7. ... ♘xe4

8. ♙c4 ♙d6

9. ♘f3 o-o

10.o-o

اگر سیاه 7... ♘xd5 بازی کند. بعد از

ادامه‌ی:

8.exd5 ♔e7+

9. ♙e3 ♔e4

10. ♘e2! ♔xd5

11. ♘c3 ♔e6

12. ♔a4 d5

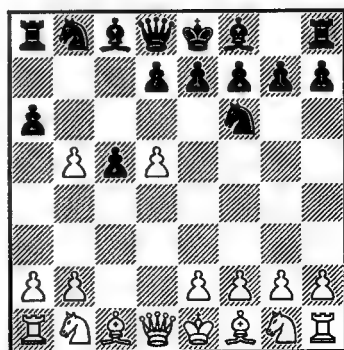
13.o-o-o

برتری سفید در گسترش سوارها می‌تواند

برای سیاه نگران‌کننده باشد.

4. ... (ج)

a6!?



۲۳۶

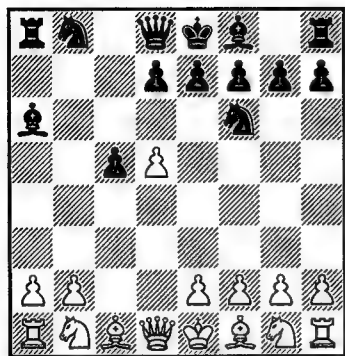
به نظر می‌رسد این حرکت سیاه مؤثرترین راه

راه دوم

5.b×a6

♙×a6

۲۳۷



در وضعیت شکل بالا سیاه از لحاظ گسترش سوار کمی پیش افتاده است و مهم‌تر از آن، باز شدن ستون اسب وزیر است که به سیاه امکان می‌دهد به پیاده‌ی آسیب‌پذیر b2 فشار وارد آورد. در عین حال گسترش فیل شاه سفید مشکل‌آفرین شده است. اگر سفید پیاده‌ی شاه را بازی کند پس ♙×f1 ... و ♙×f1 شاه سفید از رفتن به قلعه محروم می‌شود و ناچار خواهد بود با صرف زمان به طور مصنوعی قلعه پرود و در صورتی که فیل شاه در حالت فیانکتو گسترش پیدا کند در موضعی غیرفعال قرار می‌گیرد.

امیدبخش‌ترین طرح استراتژیک سفید آن است که از یک پیاده اضافی صرف‌نظر کند و به تحکیم مواضع خود بپردازد.

5. ...e6 6. ♘c3 ♘×d5 7. ♘×d5
e×d5 8. ♙×d5 ♘c6 9. ♘f3 ♙×a6
10. ♘e5 ♘×e5 11. ♙×e5+
♙e7=

در راه فرعی بالا سیاه از حرکت نهم می‌تواند

11. ♙e2

a×b5

12.a×b5

d5

13.o-o

♘bd7

14.b4

c4

15. ♘d4

♙e7

16.e4!

وضعیت سفید کمی بهتر است (گلیگوریچ -
راجکوویچ، سال ۱۹۸۴).

II

5. ...

a×b5

6. ♙×b5

♙a5+

7. ♘c3

♙b7

7. ... ♘e4 8. ♘e2 الخ

8. ♘e2

♘×d5

1) 8. ...e6 9.o-o! e×d5 10. ♙b3

♙c6 11. ♙×c6 d×c6 12.e4

برتری با سفید است.

2) 8. ... ♙×d5 9.o-o! ♙c6

10. ♙d3 ♙×b5 11. ♘×b5 ♘c6

12. ♙d2 ♙b6 13.a4!

برتری با سفید است.

9.o-o

♘c7

10. ♙c4

♙a6

11. ♙×a6

♙×a6

12.e4

e6

13. ♙f4

d6

14.a4!

وضع سفید اندکی بهتر است.

14. ♖e2

♜e8

15. ♙g5

h6

15. ... ♙xc3? 16. bxc3 ♚xc3

17. ♖c1! ♚b4 (17... ♙g7

18. ♖b1) 18. ♙xe7 f6 19. e5

سفید برتری آشکار دارد.

16. ♙f4

♜c7

17. ♚c1!?

اگر سفید 17. e5 بازی کند بعد از ادامه‌ی

زیر:

17. ... dxe5 18. ♜xe5 ♜xe5

19. ♙xe5 ♙xe5 20. ♖xe5 ♖xb2

21. ♖xe7 ♚xc3 22. ♖xc7 ♖a3!

نتیجه‌ی درگیری، به برتری سیاه می‌انجامد.

II

7. ♜f3

با انتخاب این راه که به منزله‌ی بهترین

شیوه‌ی ادامه‌ی سفید در این شاخه بازی تلقی

شده است، سفید امکان پیدا می‌کند که شاه را به

قلعه ببرد.

7. ...

d6

8. ♜d2

(شکل ۲۳۹)

8. ...

♙g7

9. e4

o-o

ادامه‌ی زیر به برتری سفید منجر می‌شود:

9. ... ♙xf1 10. ♜xf1 o-o 11. ♜e3

♜b d7 12. o-o ♚b6 13. ♚c2 ♖f

b8 14. ♖b1 ♜e8 15. b3 ♜c7

بازی را به راه دیگری ببرد. از این قرار:

a) 9. ... ♖xa6 10. e4! ♙e7

11. ♙c4 o-o 12. o-o ♜b4 13. ♚d1

♖g6! 14. ♜e5 ♖f6 15. a3 الخ

b) 9. ... ♙e7?! 10. ♜e5 ♜xe5

11. ♚xa8 ♜c6 12. a7! الخ

6. ♜c3

g6

حرکت 6... d6 با پس و پیش شدن حرکات

به راه متن باز می‌گردد. اکنون سفید می‌تواند به

یکی از سه روش زیر بازی را دنبال کند:

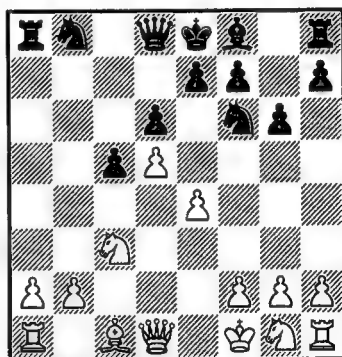
I

7. e4

♙xf1

8. ♚xf1

d6



۲۳۸

9. g3

♙g7

10. ♚g2

o-o

11. ♜f3

♜bd7

12. h3

12. ♖e1 ♜g4 13. ♖e2 ♚a5 الخ

12. ...

♚a5

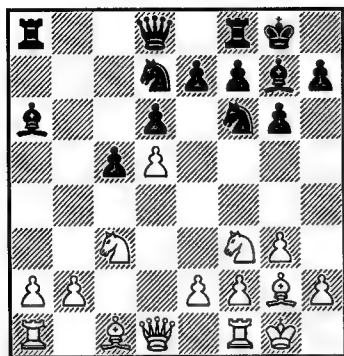
13. ♖e1

♖fb8

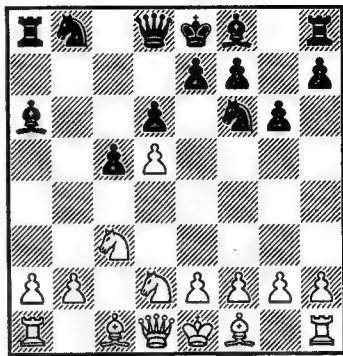
13. h3 ♘b6 14. ♘d2 ♘f d7 16. ♘c4 ♔a6 17. a4 ♘e5
15. ♚b1 ♘c8 16. b3 ♔a5 18. ♘x e5 ♙x e5 19. ♙h6
17. ♙b2 c4 18. ♙a1

سفید برتری دارد.

۲۴۰



۲۳۹



با چشم انداز خوب برای سفید

b) 11. ... ♔a5 12. ♙d2 ♚f b8
13. h3 ♘e8 14. ♚fe1 ♘c7 15. b3
c4 16. ♚a c1 cxb3 17. axb3 ♘b5
18. ♘xb5 ♔xb5 19. ♔e4 ♚e8
20. ♘d4 ♘c5 21. ♘xb5 ♘xe4
22. ♙xe4 ♙xb5 23. ♚c2

وضع بازی اندکی به سود سفید است.

12. ♚b1 ♚fb8

12. ... ♘g4 13. b3 ♚a b8 14. h3
♘g e5 15. ♘xe5 ♙xe5 16. ♙d2

با مختصر برتری برای سفید.

13. b3 ♘e8

14. ♘d2 ♔a5

15. ♙b2

وضع سفید کمی بهتر است.

10. ♙xa6

11. o-o

12. ♘c4

13. ♘e3

14. a4

15. ♚a3

16. h4

♘xa6

♘d7

♘b6

♔d7

♔b7

♚fb8

سفید بعد از اطمینان خاطر از جناح وزیر،

عملیات جنگی در جناح شاه را آغاز می کند.

III

7. g3

8. ♘f3

9. ♙g2

10. o-o

11. ♔c2

♙g7

d6

o-o

♘bd7

♔b6

(شکل ۲۴۰)

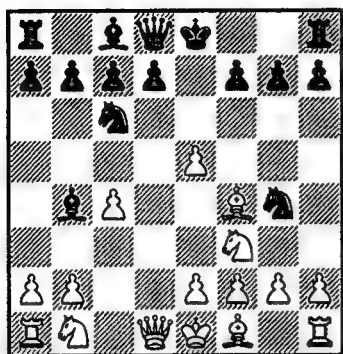
a) 11. ... ♔c7 12. ♚d1 ♚f b8

1) 6. ♖bd2

وضع سفید کمی بهتر است.

این حرکت به احتیاط نزدیک است اما به سفید امتیازی نمی‌دهد.

گامبی بوداپست



۲۴۱

گامبی بوداپست یا دفاع بوداپست یک گامبی با ماهیت حمله‌ای است که در سال ۱۹۱۶ به وسیله‌ی استادان شطرنج شهر بوداپست مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

1.d4 ♞f6

2.c4 e5

این بازی حرکت بنیادی گامبی متقابل بوداپست است که پیش از نخستین جنگ جهانی زیاد بازی می‌شده است و در حال حاضر به ندرت انتخاب می‌شود. چون اگر سفید درست بازی کند سیاه برای برقراری تساوی به زحمت می‌افتد.

3.dxe5 ♞g4

سفید می‌تواند دو نقشه‌ی استراتژیک متفاوت را دنبال کند یکی آنکه بکوشد تا پیاده‌ی قربانی داده‌ی حریف را حفظ کند و دیگر آنکه در کار گسترش قوا شتاب به خرج بدهد.

6. ... ♞e7

6. ...f6 7.exf6 ♞xf6 8.g3 ♞xb2
9. ♞g2 d6 10.o-o o-o 11. ♞b3
♞f6 12. ♞g5 h6 13. ♞e4 ♞f7
14.a3

و سفید برتری بارز دارد.

(روبنشتین - تارتاکوور، سال ۱۹۲۸).

7.a3 ♞gxe5!

8... ♞d3+ تهدید سیاه آن است که با

شاه حریف را مات کند.

8. ♞xe5 ♞xe5!

9.e3 ♞xd2+

10. ♞xd2 d6

11. ♞e2 ♞g6

12. ♞g3 o-o

13.o-o f5

14. ♞f3 ♞b8

امکانات دو طرف تقریباً برابر است.

۱- سفید به حفظ پیاده می‌کوشد:

4. ♞f4 ♞c6

5. ♞f3 ♞b4+

ادامه‌ی زیر رضایت‌بخش نیست:

5. ...f6 6.exf6 ♞xf6 7. ♞d2 ♞b4

8. ♞c3 ♞xc3 9.bxc3 d6 10.e3 ±

(الیسکاسز - بوگولیوف، مسابقه‌ی دوجانبه‌ی

سال ۱۹۳۴).

(شکل ۲۴۱)

12. ♔d4!

♔x d4

این حرکت سیاه اجباری است!

13. cxd4

♟g6

14. ♕xc7

سفید یک پیاده بیشتر دارد و بر جبهه‌ی مرکزی حریف فشار شدیدی وارد می‌سازد.

۲- سفید در گسترش نیروها

شتاب می‌کند.

راه اصلی

1. d4

♟f6

2. c4

e5

3. dxe5

♟g4

4. e4

♟xe5

5. f4

راه‌های محافظه‌کارانه‌ی 5. ♟c3 و 5. ♟f3 نیز بازی‌کردنی است. به عنوان مثال به شرح ادامه‌ی حرکت 5. ♟c3 پرداخته می‌شود:

5. ♟c3 ♕b4 6. ♟f3 ♕xc3+ 7. bxc3 ♔e7 8. ♕e2 ♟xf3+ =

5. ...

♟c6

اسب در اینجا کمتر دچار خطر می‌شود تا در

خانه‌ی g6

(شکل ۲۴۲)

1) 6. ♟f3

♕c5

7. ♟c3

d6

8. ♕d3

♕g4

8. ...o-o 9. ♔e2±

9. h3

♟xf3

2) 6. ♟c3

فقط با اجرای این حرکت می‌توان به کسب برتری از مرحله‌ی شروع بازی امیدوار بود.

6. ...

♔e7

7. ♔d5

♕xc3+

8. bxc3

♔a3

8. ...f6 9. exf6 ♟xf6 10. ♔d1 ♟e4

11. e3 ♟xc3! =

9. ♔d2

9. ♔c1 f6 10. exf6 ♟xf6 11. ♔d2

d6 (11...o-o 12. e3d6 13. ♕d3±)

12. ♟d4 o-o 13. f3

سفید برتری دارد.

به بازی متن برمی‌گردیم. اکنون سیاه

می‌تواند با تکرار حرکات زیر:

9. ... ♔e7 10. ♔d5 ♔a3 11. ♔d2

الخ

نتیجه‌ی مساوی را به دست آورد اما اگر حرکت فریبنده‌ی 9... ♔c5 را بازی کند، موجب برتری قاطع حریف می‌شود:

9. ...

♔c5?

وزیر سیاه در آن واحد به سه پیاده‌ی حریف

یورش می‌برد.

10. e3

قبل از هر کار پیاده‌ی f2 را پشتیبانی

می‌کند.

10. ...

♟gxe5

10. ... ♔a5 11. ♔b1 a6 12. c5

♔xc5 13. h3 ♟h6 14. ♕d3±

11. ♟xe5

♟xe5

13. ...fxg5 14. ♖xc5 ♔xc5 8... ♗xh1 رخ سفید را بزند بازی این طور
15. ♚e1+! دنبال می شود.

14. ♚d7

8. ... ♗xh1 9. ♗xc7+ ♔xc7

10.d6xc7 ♕xa4 11.c8 ♔+ الخ

وضع سفید برنده است.

سفید می برد.

7.e4

♗xe4?

به عقیده ی تارتاکوور راه صحیح بازی چنین

است:

2) 4. ♗f3

♕b4+

4. ... ♗c6 5.a3! d6 6. ♔c2 ♕f5

7. ♗c3 ♗xf2 8. ♔xf5 ♗xh1 9.e6

fxe6 10. ♔xe6+ ♔e7 11. ♔d5

سفید برتری برنده دارد.

7. ... ♕xe4 8. ♗xe4 ♔e7 9. ♕d3

♗xe4 10. ♕xe4 f5 11. ♕d2! ♗c6

12.o-o-o

اما سفید برتری پیدا می کند.

به نظر می رسد که راه درست ادامه ی بازی

برای سیاه از این قرار است:

7. ... ♕g6 8.c5! ♗xe4 9. ♗xe4

♔e7 10. ♕d3 ♕xe4 11. ♕xe4 f5

12. ♕e3 ♔xe4 13. ♔xe4 f5xe4

14.o-o-o ♗d7 15.b4 a5! 16.a3

axb4 17.axb4 ♚a4 18. ♕d2 b6!=

8. ♕d3! ♗xf2

8. ... ♗xc3 9. ♕xf5 8... ♕b4

9. ♕xe4 ♔e7 10.f3 الخ

9. ♕xf5 ♗xh1

10. ♗f3 ♕c5

11. ♗e4 ♔e7

h1 تهدید سیاه بازی ♗f2 و نجات اسب

است.

12. ♕g5

f6

13.o-o-o

♗a6

و سفید حریف را سرکوب کرده است.

(اسمیس洛夫 - اشتایز، ۱۹۴۶).

5. ♕d2

♗xd2

6. ♗bxd2

♗c6

7.a3

♕xd2+

8. ♔xd2

♔e7

9. ♔c3

o-o

10. ♚d1

♚e8

11. ♚d5!!

سفید خوب می داند که رخ در خانه ی d5

قادر به حفظ خود نیست.

11. ...

b6

12.e3

♕b7

13. ♕e2

♚ad8

14.o-o

♗b8

15. ♚c1!!

این بازی، قربانی عالی یک تفاوت است.

15. ...

♕xd5

16.cxd5

d6

17. ♕b5

بازی آسان نیست.

پیش از آنکه به ذکر دو مثال از امکانات سفید پرداخته شود یادآوری می‌گردد که ادامه‌ی قدیمی $4. \text{d}2$ به دلیل جواب $4... \text{b}4$ به نتیجه نمی‌رسد.

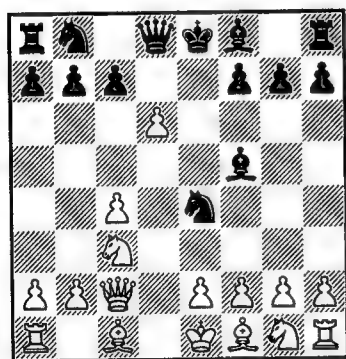
1) $4. \text{c}2$ $\text{d}5$

طرف سیاه سعی می‌کند به سرعت هر چه بیشتر از موقعیت وزیر حریف بهره‌برداری کند.

$5. \text{e} \times \text{d}6 \text{ (e.p.)}$ $\text{f}5$

$6. \text{c}3!$

حرکت بدیع و نوظهوری است که استاد کوت نوئر ابداع کرده است.



6. ... $\text{d}6$

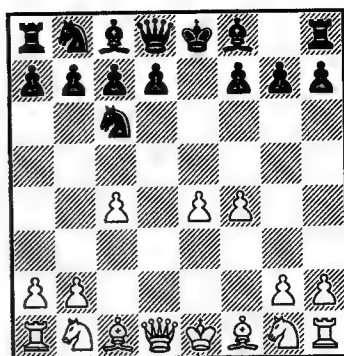
$6. ... \text{g}3$ $7. \text{a}4+!$ $\text{d}7$ ($7... \text{b}5$

و بعد $9. \text{e}5+$ سپس $8. \text{b}5+$

$10. \text{g}3$) $8. \text{b}5!!$

حرکتی است پیچیده که پیروزی را بر حریف تحمیل می‌کند.

حالا تهدید سفید یکی $9. \text{h} \times \text{g}3$ و دیگری $9. \text{c}7+!$ است. به عنوان مثال اگر سیاه با



$11. \text{g}4$ o-o

$12. \text{d}2$ $\text{a}6$

$13. \text{o-o-o}$ $\text{b}5$

تفسیر این راه بازی از استاد میلف است که در اینجا نظر بر تساوی وضع طرفین داده است.

2) $6. \text{e}3!$ $\text{b}4+$

$7. \text{c}3$ $\text{c}3+$

$8. \text{b} \times \text{c}3$ $\text{h}4+$

$9. \text{g}3$ $\text{e}7$

$10. \text{d}3$ $\text{d}6$

$11. \text{c}2$ o-o

$12. \text{f}2$

بازی سفید بهتر است.

راه فاجارویکز

$1. \text{d}4$ $\text{f}6$

$2. \text{c}4$ $\text{e}5$

$3. \text{d} \times \text{e}5$ $\text{e}4$

حرکت اختصاصی راه بالا است.

بنابر استنباط برخی از استادان شطرنج اسب سیاه نقطه‌ی اتکایی ندارد با این‌همه رد این راه

زیرکانه‌ی حریف گرفتار می‌شود و گرنه قاعدتاً با هیچ‌گونه خطری برخورد نمی‌کند.

یکی از سلاحهای اصلی مورد استفاده‌ی سفید آن است که به حریف فرصت می‌دهد تا با پیاده‌های خود مرکز را اشغال کند. آن وقت به این پیاده‌ها حمله‌ور می‌شود و در جبهه‌ی حریف نقاط ضعف و رخنه‌های ترمیم‌ناپذیری ایجاد می‌کند. در اینجا نیز سیاه باید کاملاً مراقب باشد که غافلگیر نشود.

در این آغاز بازی ایده‌ی اساسی همان است که در دفاع آلمین یا در بعضی از حالات دفاعهای هندی وجود دارد، با این تفاوت که این بار این سفید است که دامی ناپیدا بر سر راه حریف پهن می‌کند. تصادفی نیست که بسیاری از استادان شطرنج که به اجرای این‌گونه دفاعها با مهره‌های سیاه عادت کرده‌اند گشایش رتی را هم برای مهره‌های سفید پسندیده و بازی می‌کنند.

یکی از خصوصیات برجسته‌ی این بازی استقرار فیلها در حالت فیانکتوست. سیاه برای کاهش قدرت از فیل حریف به دو کار می‌تواند دست بزند:

یکی آنکه پیاده‌ها را با استحکام تمام در مرکز مستقر سازد (این کار برای مدت طولانی دوام ندارد) و دیگر آنکه به تعویض این فیلها اقدام کند. روش دوم زیاد مورد استفاده قرار می‌گیرد.

در آغاز بازی پیاده‌ی وزیر یادآور شده‌ایم هر وقت که سفید از اجرای حرکت نیرومند c4 یعنی

آغاز بازی رتی^(۱)

1. ♖f3 d5

آغاز بازی رتی چکیده‌ی اندیشه‌ی نوگرایی افراطی در شطرنج است. این گشایش بخصوص در زمانی که استادان نام‌آور این مکتب، خود پیشاپیش دیگران در این راه قدم برمی‌داشته‌اند از حد اعلای نفوذ و اعتبار برخوردار بوده است. از آن پس یعنی تقریباً بعد از سال ۱۹۳۰ تا اندازه‌ای از رواج افتاده اما هنوز هم یکی از شروع بازیهای بسیار مهم به شمار می‌آید.

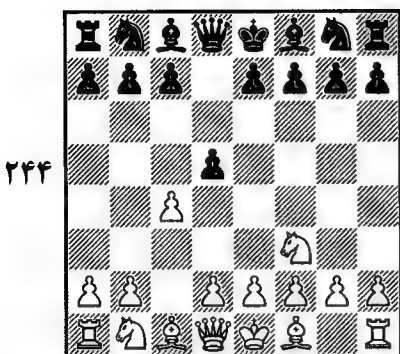
به عقیده‌ی طرفداران این مکتب ایده‌ی استادانه‌ی سفید در این گشایش آن است که مراقبت از مرکز را بر اشغال آن ترجیح می‌دهد. این امر تا حدود معینی درست است زیرا سفید فیلها را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد و معمولاً قبل از اجرای شش یا هفت حرکت، هیچ یک از پیاده‌های مرکزی را به پیش نمی‌رانند. با این‌همه این تعریف موضوع را به حد مفرط و فریبنده‌ای ساده گرفته است. فی‌الواقع اندیشه‌ی اساسی اشغال مرکز است در آن لحظه که این کار بلافاصله برای سفید مناسب و سودمند باشد. مقصود سفید مانند همیشه ایجاد مرکزی نیرومند است منتها در اینجا از راه غیرمستقیم به کار می‌پردازد.

سیاه اگر به اقدامات سفید بی‌اعتنا بماند دیری نمی‌گذرد که در دام موضعی «پوزیسیونی» و

۱. این شروع بازی به توسط شطرنج‌باز نامدار چک و اسلواکی، ریشارد رتی که از بنیان‌گذاران مکتب «هپبر مدرن»

محسوب می‌شود، بعد از جنگ جهانی اول مورد مطالعه‌ی دقیق قرار گرفته و متداول شده است.

است اما در گشایش رتی حرکت بالا بازی می‌شود.



سفید نظیر گامبی وزیر، منتهی بدون دخالت پیاده‌ی وزیر به ایجاد حالت کشمکش در مرکز می‌پردازد.

اکنون برای سیاه سه نوع ادامه‌ی ممکن زیر وجود دارد که هر کدام ایده‌ی جداگانه‌ای را دنبال می‌کند و برای ترجیح یکی بر دیگری دلایل کافی در دست نیست چون هر کدام دارای محاسن و معایب مخصوص به خود می‌باشد.

I

2. ...

dxc4

سیاه با این حرکت از پیچیدگی‌ها می‌پرهیزد و با ادامه‌ی c5... و e5... در مرکز جبهه وضع استواری برقرار می‌سازد. عیب جزئی آن به خاطر آن است که سفید می‌تواند بازی را به گامبی وزیر قبول شده برگرداند.

II

2. ...

d4

افزایش فشار بر مرکز کوتاهی کند دوران دشواری سیاه دیگر پایان یافته است. در اینجا حرکت c4 انجام شده اما d4 بازی نشده است و بنابراین همان توضیح مورد پیدا می‌کند. به هر حال سیاه با رعایت دقیق چند اصل اساسی می‌تواند بر دشواریهای خاص این شروع بازی غلبه کند.

1. f3

حرکت قدیمی است که در حدود سال ۱۸۷۰ به توسط زوکرورت بازی شده است و منظور آن جلوگیری از اجرای حرکت e5 است.

1. ...

d5

حرکت بالا پاسخ طبیعی سیاه به بازی حریف است. اگر سیاه 1...c5 بازی کند سفید می‌تواند با 2.e4 بازی را به دفاع سیسیلی بکشاند. جواب قرینه‌ی 1...f6 را بعداً خواهیم دید.

2.c4

2.g3 3.f6 4.g2 5.f5 4.o-o e6

حرکت 4...bd7 ضعیف است. مثال: 4. ... d7 5.d3 c6 6. b d2 h6 7.e4!

سفید در ازاء فقدان یک پیاده دارای حمله در جناح شاه و جبهه‌ی مرکزی می‌شود.
5.d3 6.c5 7.b d2 h6 8.e1 o-o 9.e4 dxe4 10.dxe4 h7 11.b4! e7 12. b2

وضع بازی سفید بهتر است.

(شکل ۲۴۴)

در اینجا بازی خوب سفید حرکت 2.d4

4. ♔xc4

e5

2. ...

d4

5.d4!

با این وصف سفید حرکت بالا را بازی می‌کند.

این حرکت را پاخمن توصیه کرده است.

5. ♖b3? 6. d4 e4 7. ♜f d2 f5

8. ♜c3 9. ♔d7 10. ♖g5 11. o-o

o-o-o+

5. ...

exd4

6.exd4

♜b4+

7. ♜c3

♜f6

8.o-o

o-o

9. ♔g5

برتری در دستان سفید است.

2) 3. ♜a3

می‌توان گفت که ادامه‌ی مطلوب سفید

همین است.

3. ...

c5

4. ♜xc4

♜c6

5.g3

f6

بازی e5 را تدارک می‌بیند.

6. ♔g2

e5

7.d3

7.b3 8. ♔g e7 9. ♔b2 10. ♜d5 11. o-o

12. ♜e7 13. ♜h4! 14. o-o 15. ♖b1! 16. ♜f7

17. ♜f5 18. ♔e6 19. f4 exf4 20. gxf4

21. ♜b6! 22. ♔e4 23. ♔xf5=

7. ...

♔e6

8.o-o

♜ge7

9. ♜fd2

♜d5

بعد از 9... ♜f5; 10. ♜e4 9 شانس دو

این حرکت وضع بازی را به صورتی در می‌آورد که گویی سفید گامبی بنونی بازی کرده باشد. ضمناً فشار سیاه بر خانه‌ی d4 او را در رسیدن به برابری با حریف کمک می‌کند. اگر سفید جانب احتیاط را نگاه ندارد سیاه موقعیت خرد کننده‌ای پیدا می‌کند. اما در عین حال ممکن است مرکز سیاه به وضع بدی ضعیف شود.

III

2. ...

c6

سیاه با این کار یک پیاده در مرکز نگاه می‌دارد و در عین حال راه خروج فیل وزیر را باز می‌گذارد. مزیت این حرکت در آن است که گسترش آزاد و آسان سوارها را ممکن می‌سازد و اشکالش به خاطر آن است که به علت عدم اجرای حرکت طبیعی c5 ممکن است سفید حتی با پیشروی کندی که مخصوص این گشایش است بازی سیاه را یکباره از کار بیندازد. حالا به شرح یکایک ادامه‌های بالا پرداخته می‌شود:

1) 2. ...

dxc4

3.e3

منظور سفید آن است که وضع گامبی پذیرفته شده وزیر را ایجاد کند.

3. ...

♜c6!

اما سیاه امکان اجرای این کار را نمی‌دهد و پیش از آنکه سفید به بازی d4 موفق شود حرکت e5 را انجام می‌دهد.

طرف برابر خواهد بود.

وزیر سفید به کار می‌برد به شکست می‌انجامد

زیرا وزیر سیاه قادر به حفظ خود در خانه‌ی d4 نخواهد بود.

6. ♖c3 ♙g4

الخین بازی ♘f6...6 و بعد e5... را

توصیه کرده است که به نتیجه‌ی تساوی می‌انجامد.

7. ♚a4+ ♘c6

کرس این حرکت سیاه را غیرفعال می‌داند و

بازی زیر را پیشنهاد می‌کند:

7. ... ♙d7 8. ♚b3 ♚e5+! 9. ♙e2

♙c6 10. o-o o-o-o 11. d3 e6

12. ♙e3 ♙c5 الخ

8. d3 ♘f6

9. ♙e3 ♚d7

10. d4 e6

11. f3 ♙f5

12. o-o-o ♙d6

13. g4! ♙g6

14. h4 h6

ابتکار عمل در دست سفید است.

در بازی کرس - ایوه سال ۱۹۳۸ ادامه‌ی بازی

این‌طور بوده است.

14. ... h5? 15. g5 ♘h7 16. c5 ♙e7

17. d5! ±

2) 3. ... ♘c5

این حرکت طبیعی، بهترین بازی سیاه است.

4. b4

حرکت بالا از الخین است.

4. ... ♙f6

10. ♘e4 ♙e7

11. ♘e3 ♚d7

سیاه قصد دارد با حرکت ♙h3 فیل g2 را

عوض کند.

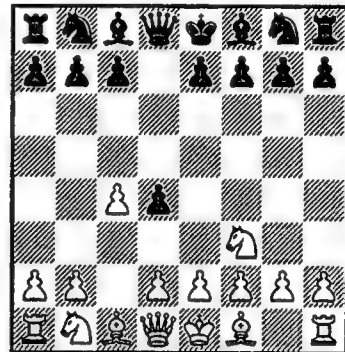
12. ♘c3 ♘c7!

وضع دو هم‌اورد یکسان است.

2. ... ♙d4

این ادامه که به ندرت بازی می‌شود، هم

صحیح و هم بی‌بازگانه است.



3. e3

اثر پیاده‌ی مزاحم را فوراً از بین می‌برد.

سفید به قصد جلوگیری از بازی c5 و

همچنین برای هجوم بر پیاده‌ی d4 می‌تواند

چنین بازی کند:

3. b4 f6 4. d3 e5 5. a3 ♙e6=

1) 3. ... ♘c6

4. exd4 ♘xd4

5. ♘xd4 ♚xd4

کوششی که سیاه برای بستن راه بر پیاده‌ی

حالا وقت آن است که سیاه خانه‌ی خروجی
فیل شاه را انتخاب کند و برای این منظور
خانه‌های d6 و e7 را در اختیار دارد.

1) 7. ... ♖d6

بازی 7...h6 نیز شایسته‌ی توجه است چون
به سیاه امکان می‌دهد در حالت ♜h4 فیل f5
را به خانه‌ی h7 پس بکشد و از معاوضه اجتناب
کند. مثال:

7. ...h6 8. ♜c3 ♙h7 (8... ♙e7
9.d4 o-o 10. ♜d2!±) 9.d3 ♙c5
10.e4 dxe4 11.dxe4 o-o 12. ♚e2
♚e7 13.e5±

(الیسکاسس - ایوه، بوئنوس آیرس، سال

۱۹۴۷).

8.d3 0-0

9. ♜c3!

9. ♜b d2 e5! 10.cxd5 cxd5
11. ♚c1 (11.e4!=) ♚e7 12. ♚c2
a5! 13.a4 h6 14. ♚a1 ♚fe8
15. ♚f c1 ♙h7 16. ♜f1 ♜c5

سیاه بازی بسیار خوبی دارد. (رتی - امانوئل

لاسکر، نیویورک، سال ۱۹۲۴).

9. ... ♚e7

10. ♚e1 e5

11.cxd5 cxd5

12.e4 dxe4

13.dxe4 ♙g6

بازی 13...g4 نیز خوب است.

14. ♜h4 ♙a3!

5.exd4 cxd4

6.c5 e5

7. ♙c4 ♙e7

8.d3 ♙f8

9. ♜bd2 a5

10.bxa5 ♜d7

وضع طرفین برابر است.

III) 2. ... c6

3.b3

این ساختمان بازی رتی است آنچنان که
خود او بازی کرده است. سفید در حال حاضر از
پیاده‌ی c4 دفاع می‌کند و در عین حال قصد
دارد دو فیل را به شکل فیانکتو گسترش بدهد.

3. ... ♜f6

4.g3 ♙f5

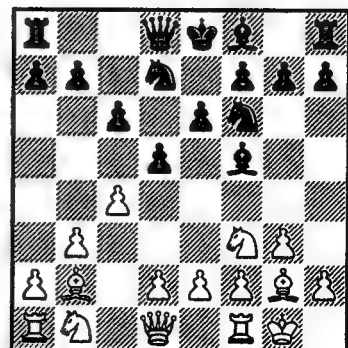
4. ... ♙g4 5. ♜e5 ♙h5 6. ♙g2
♜b d7 7. ♜xd7 ♚xd7 8. ♙b2 e6
9.o-o ♙d6 10.d3 ♚e7 11. ♚c2
o-o 12.e4 dxe4=

(رتی - تور، مسکو، سال ۱۹۲۵).

5. ♙g2 e6

6. ♙b2 ♜bd7

7.o-o



۱۹۳۰ به عنوان گشایش خوب و بازی کردنی شناخته شده است. استاد تارتاکوور در سال ۱۹۲۹ در مسابقات بارسلون این شروع بازی را به کار گرفته است و به مناسبت اسم محل بازیها آن را کاتالان نامیده است.

این آغاز بازی به شکل های گوناگون خودنمایی می کند به این معنی که ممکن است از گامبی وزیر یا بازی پیاده ی وزیر و یا همچنین آغاز بازی رتی حاصل شود اما در هر حال ایده ی مشترک و اساسی سفید اجرای حرکات g3 و d4 با یکدیگر است.

1.d4 f6

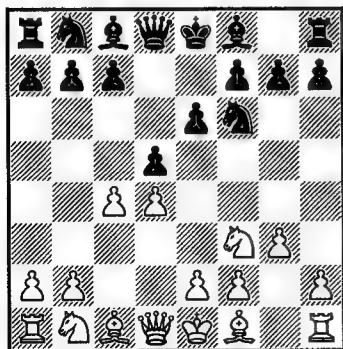
2.c4 e6

3.f3

در اینجا معمولاً 3.g3 بازی می شود اما در هر دو صورت، صف آرای سیفید شکل واحدی پیدا می کند.

3. ... d5

4.g3



۲۴۷

با یک نظر به شکل بالا متوجه می شویم که سیاه در راه بازی رتی قرار دارد منتها در اینجا

2) 7. ... e7

8.d3

8. c3 o-o=

(اسمیسلوف - برونشتین، سال ۱۹۵۳).

8. ... h6

9. c3 o-o

10. c2 h7

11.e4 dxe4

12.dxe4 c5

دو همآورد وضع مساوی دارند.

همان طور که در مقدمه ی این شروع بازی مشروحاً بیان شد جای تردید نیست که روش بازی رتی و ایده ی نظارت بر مرکز از راه دور فاقد ارزش و شایستگی نمی باشد. به عنوان مثال سیاه ناگزیر است برای پرهیز از سقوط در دامهای متعدد، کاملاً از خود مراقبت کند، بنابراین لازم است به جست و جوی آنچنان گشایشی برآیم که هم خصوصیات مطلوب و مناسب دفاع رتی یعنی اعمال نظارت واقعی از راه دور و از طریق قطر مؤثر فیلها را منعکس سازد و هم از برخورد با عوامل نامطلوب و نامناسب، یعنی قدرت فراوان پیاده های مرکزی حریف و گسترش فوق العاده آزاد او اجتناب شود. یک چنین راه بازی ای وجود دارد و آن روش کاتالان است که علاوه بر خصوصیات بالا این امتیاز را هم دارد که با پس و پیش کردن حرکات، به حالات گوناگون مناسب و دلخواه درمی آید.

گشایش کاتالان

این شروع بازی از یکی دو سال قبل از سال

♠×e5=

حرکت e6...2 را بازی کرده است.

(کرس - بوگولیووف، سال ۱۹۳۸).

سفید با اجرای حرکت متن خانه‌ی d1 را

تخلیه می‌کند تا رخ آن را اشغال نماید.

7. ... c6

8. ♚ d1 b5

8. ...b6 9.a4 ♚ b7 10.a5

9.b3 ♚ a6

10. ♠ bd2 ♚ c8

11.e4

حرکت ♚ b2 11. تعادل را برقرار می‌سازد.

11. ... c5

سیاه بالاخره حرکت آزاد کننده را بازی

می‌کند.

12.e5 ♠ e4

13. ♠×e4 d×e4

14. ♚×e4 b×c4

15.d5 e×d5

پس از این همه کشمکش سرانجام سیاه بر

حریف خود برتری یافته است.

ب. سیاه مرکز را ترک می‌کند.

1.d4 ♠ f6

2.c4 e6

3.g3 d5

4. ♚ g2 d×c4

5. ♚ a4+

1) 5. ... ♚ d7

6. ♚×c4 ♚ c6!

7. ♠ f3

الف. سیاه مرکز را حفظ می‌کند:

4. ... ♚ e7

5. ♚ g2 o-o

6.o-o c5

7.c×d5 ♠×d5!

سیاه از 7...e×d5 و منفرد شدن پیاده‌ی

d5 خودداری می‌نماید.

8.e4 ♠ b6

9. ♠ c3 c×d4

10. ♠×d4 ♠ c6!

11. ♠×c6

الخ 11. ♚ e3 ♠ c4!

11. ... b×c6

12. ♚ e2 e5

وضع طرفین برابر است. فیل g2 فعالیت

ندارد. مثال دیگر:

1.d4 ♠ f6

2.c4 e6

3.g3 d5

4. ♠ f3 ♚ e7

5. ♚ g2 o-o

6.o-o ♠ bd7

در این مثال سیاه گسترش اسب وزیر را بر

بازی c5 مقدم می‌شمرد.

7. ♚ c2

7. ♠ c3 c6 8.b3 a6 9. ♚ b2 b5

10. ♠ e5 ♠×e5 11.d×e5 ♠ d7

12.c×d5 c×d5 13.e4 d4 14. ♠ e2

9.a4

در وضع حاضر طبیعی ترین راه ادامه ی بازی همین است.

9. ... ♟b7

10.o-o ♟c8

11.axb5 axb5

12.♟b3 ♟b6

13.♟a3 ♟c6

این بازی در سال ۱۹۵۲ میان کرس و پلاتز در بوداپست انجام شده و شانسهای طرفین تقریباً برابر است.

لازم است توضیح داده شود که بازی 13...♟a6 اشتباه است چون با ضربه ی نیرومند 14.♟c4! حریف برخورد می کند.

اینک به ذکر مثال دیگر از حالت ترک مرکز پرداخته می شود.

1.d4 ♟f6

2.c4 e6

3.g3 d5

4.♟f3 dxc4

5.♟a4+

5. ♟g2 c5 6.o-o ♟c6 7.♟a4 ♟d7 8.dxc5 (8.♟xc4 ♟b6=) ♟a5 9.♟c2 ♟xc5 10.♟e5 ♟c8 11.♟c3 b5 12. ♟g5 ♟b6

دو طرف بازی وضع برابر دارند. (بارکزا - ریشتر، سال ۱۹۴۸).

1) 5. ... ♟d7

6.♟xc4 ♟c6

حرکت 6...c5 در این لحظه درست نیست و

7.♟f3

ایوه بازی 7.f3 را توصیه کرده است که ادامه ی آن به شرح زیر است:

7.f3 ♟b d7 8.e4 ♟b6 (8...e5?

9.d5 ♟b6 10.♟c3!±) 9.♟d3

♟d7 10.♟c3 ♟b4 11. ♟e3

♟b5 12.♟c2 c5 13.o-o-o ♟xc3

14.♟xc3 ♟a4=

7. ... ♟d5

8.♟c2

بعضی از استادان حرکت 8.♟d3 را بهتر می دانند ولی در آن حال نیز سیاه به ایجاد وضع برابر موفق می شود:

8. ... ♟e4 9.♟d1 c5 10.♟c3

♟c6 11.o-o ♟b d7=

8. ... ♟c6

اکنون تهدید سیاه اجرای حرکت 9...♟xf3 و سپس 10...♟xd4 است.

9.♟d1 ♟b4+

10.♟c3 o-o

طرفین بازی به وضع برابر رسیده اند.

2) 5. ... ♟bd7

6.♟xc4 a6

7.♟c2

این حرکت را الخین توصیه کرده است.

7. ... c5

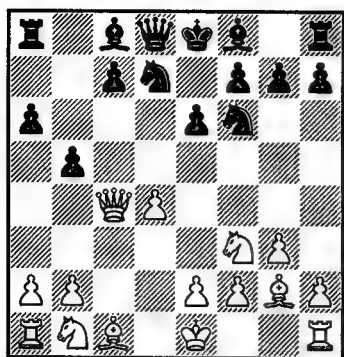
7. ... ♟b8 8.♟f3 b5 9. ♟f4 ♟d6

10.♟xd6 cxd6 11.♟b d2 ♟b7

12.o-o o-o 13. ♟a c1 ♟c8=

8.♟f3 b5

۲۴۸



8. ... ♖a7!

9. ♕f4 ♜b7

10. ♖c1 ♝c5!

اکنون منطق اجرای حرکت هشتم سیاه آشکار می‌شود. سیاه اگر ♜b8 ... بازی کرده بود حالا نمی‌توانست حرکت آزادکننده‌ی متن را انجام دهد.

11. dxc5 ♜xc5

12. o-o o-o

13. ♜bd2

در مجله‌ی شاخمات شماره‌ی ۹ سال ۱۹۳۶ حرکت 13. ♜c3 به عنوان بازی بهتر معرفی شده است. راه بازی بالا در سال ۱۹۳۶ میان کاپابلانکا و رشفسکی انجام شده و این‌طور ادامه یافته است:

13. ... ♖e7 14. ♜b3 ♜b6

15. ♕e3 ♜c8 16. ♖d2 ♜e4

17. ♖d3 ♜c5 18. ♜xc5 ♜xc5

19. ♖d1 ♕a8 20. ♜c1 ♜a c7

و سیاه به بازی بهتری رسیده است.

7. dxc5 ♕c6 8. ♜c3 ♜b d7

9. ♕e3 الخ

7. ♕g2 ♜bd7

8. ♜c3 ♜b6

9. ♖d3 ♕b4

10. o-o o-o

11. ♜d1 h6

12. ♕d2 ♖e7

13. a3 ♕xc3

14. ♖xc3 ♜fd8

این بازی در سال ۱۹۴۸ میان اسمیسلف و کرس انجام شده و در اینجا طرفین وضع برابر دارند.

2) 5. ... ♜bd7

سیاه می‌تواند با حرکت 5... ♖d7 معاوضه وزیرها را بر حریف تحمیل کند اما در آن صورت سفید برتری اندکی به دست می‌آورد. مثال:

5. ... ♖d7 6. ♖xc4 ♖c6 7. ♜b d2

♖xc4 8. ♜xc4 الخ

(باتونیک - ویدمار، سال ۱۹۴۶).

6. ♕g2 a6

7. ♖xc4

7. ♜c3 ♕e7 8. o-o o-o 9. ♖xc4 b5

10. ♖d3 ♕b7 11. ♕f4 c5=

7. ... b5

(شکل ۲۴۸)

8. ♖c6

بازی 8. ♖c2 محکم‌تر به نظر می‌رسد:
8. ♖c2 ♕b7 9. a4 b4=

(فلور - فاین، سال ۱۹۳۶).

و سیاه به بازی بهتری رسیده است.

8.e3

♙b7

9. ♖bd2

♘a5

10. ♔c2

♘d5!

گشایش کاتالان

ایوانف (آمریکا) آلبرت (آمریکا)

سال ۱۹۸۹

نکته در این است که اگر سفید با 11. ♘c4 پیاده را پس بگیرد، آن گاه سیاه می تواند با تکرار حرکات نتیجه ی مساوی را بر او تحمیل کند. از این قرار:

11. ... ♘b4 12. ♔c3 ♘d5 13. ♔c2

♘b4

و هرگاه برای خودداری از تکرار حرکات بازی 12. ♔e2 را انجام دهد. بعد از:

12. ... ♔a6 13. ♘f d2 c5 14. dxc5

♔xc5 15. ♔g4 o-o

سفید دچار وضع نامساعدی می شود.

11. ♘e5

♘b4

12. ♔d1

♔xg2

13. ♔xg2

♔d5+

14. ♔f3

f5

1.d4

♘f6

2.c4

e6

3.g3

d5

4. ♔g2

dxc4

5. ♘f3

♘c6

ایده ی اصلی این حرکت و حرکت بعدی سیاه یکی جابه جا ساختن رخ a8 از روی قطری است که اینک در مسیر آتش فیل سفید g2 قرار گرفته است و دیگر اجرای به موقع حرکت ...b5 و حمایت از پیاده ی c4 است.

6.o-o

♔b8

7.a4

حالا توفیق در تعقیب ایده ی پشتیبانی از پیاده ی سیاه با حرکت 7...a6 در محل تردید قرار دارد. مثال:

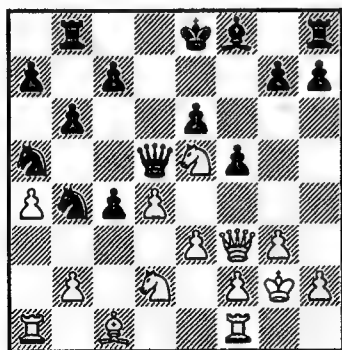
7. ...a6 8.a5 ♔b4 (8...b5 9.axb6 «e.p.» cxb6 10. ♔f4 ♔d6 11. ♘e5 ±) 9. ♔c2 ♘xa5 10. ♔a4+ ♘c6 11. ♘e5 ♘d5 12. ♘xc6 bxc6 13. ♔xc6+ ♔d7 17. ♔xc4

سفید در وضعیتی بهتر از وضع حریف، پیاده ی از دست داده را پس می گیرد. (آلبرت - پورتیش، سال ۱۹۸۰).

7. ...

b6

۲۴۹



سیاه مصمم است کماکان از پیاده ی اضافی دفاع کند. ادامه ی زیر طرفین را به وضع برابر می رساند.

d2 و d2 وارد صحنه‌ی کارزار می‌شود.

29. ♔g7 ♖g8

30. ♔f7 ♖xg5

با دادن قربانی «تفاوت» فشار قوای حریف را تا حد ممکن کم می‌کند.

31. ♗xg5 ♜d4

32. ♖e3 ♖f8

33. ♔g7 c5

34. h4 f4

35. ♗e4 fxe3!

سیاه مؤثرترین راه رسیدن به پیروزی را انتخاب می‌کند و به این منظور وزیر خود را فدا می‌سازد.

36. ♗xg6 ♖xg2+

37. ♔h3 e2

38. ♔e5 ♗xg6

39. ♔e4 ♖f3

40. ♔b7+ ♔e6

41. ♔c8+ ♔e7

اکنون سفید فقط می‌تواند یک کیش آن هم از خانه‌ی b7 به شاه سیاه بدهد و پس از 42. ♔f6 وزیر سفید کیش دیگری در اختیار نخواهد داشت و از آن پس در برابر تهدید دوگانه‌ی 42... ♖xg3+ و 43... e1: ♔ هیچ‌گونه دفاعی نمی‌تواند بکند. به همین جهت سفید ناگزیر تسلیم می‌شود.

شادی پریدر - آنتوانتا استفانوا

مایورکا سال ۲۰۰۴

1.d4

d5

15.e4

منظور سفید آزاد ساختن وزیر از قید آچمزی و بهره‌برداری از ضعفی است که حریف با پیش راندن پیاده‌ی فیل شاه در مواضع شاه خود ایجاد کرده است.

15. ... ♔xg4

16. ♔h5+ g6

17. ♗xg6 hxxg6

18. ♔xg6+ ♔d7

سیاه برای حفظ برتری کتی، راه مخاطره‌آمیزی را انتخاب کرده است و بر اثر آن شاه سیاه از رفتن به قلعه محروم مانده است.

19. ♗df3 ♔xe4

20. ♖e1 ♔d5

اسب سفید را همچنان در حالت آچمزی باقی نگاه می‌دارد تا از شدت هجوم نیروهای سفید بر شاه مانده در مرکز بکاهد.

21. ♔f7+ ♔e7

22. ♔g5 ♖be8

23. ♖e5 ♔c6

24. ♖ae1 ♖hf8

25. ♔h7 ♗d3

26. ♖xe6

سفید به جای حرکت 26. ♖d1 و اعتراف به شکست حمله‌ی خود، به از دست دادن تفاوت راضی می‌شود.

26. ... ♗xe1+

27. ♖xe1 ♔d6

28. ♖e2 ♗b3

اسب سیاه برای جلوگیری از اجرای حرکت

10. ... bd7	11. e4b5	12. d5 exd5	1. d4	d5
13. $\text{e5}\pm$			2. c4	e6
11. f3	c6		3. f3	f6
12. xc6	bxc6		4. g3	

سیاه ساختار پیاده‌ای بدی دارد. اما هنوز

سلاح کرامنیک!

یک پیاده پیش است.

4. ... e7

13.a5

شاخه زیر هم بازی می‌شود:

این بهترین ادامه است. راه زیر هم بازی‌کردنی است:

4. ... $\text{b4}+$ 5. d2 e7 6. g2 g2
o-o 7. o-o c6

13. g5 b8 14. xf6 xf6
15. e3

5. g2 o-o
6. o-o dxc4

13. ... b8

7. c2 a6

14. a4 b3

8. a4

15. xc6 d5!

امروزه ادامه زیر طرفداران بیشتری دارد:

این حرکت قبلاً بازی نشده است. بنظر می‌رسد که سیاه در پشت میز مسابقه آن را پیدا کرده است و جالب آن است که هنوز مورد توجه قرار نگرفته است. ولی سیاه با این حرکت تمام مشکلاتش را حل می‌کند. پیش از این در اینجا سیاه حرکات b4 یا fc8 15...

8. xc4 b5 9. c2 b7 10. d2 d2
 a7 (10... e4 11. c1 b7
12. f4) 11. c1 e4 12. b3 bd7

8. ... d7

9. d1

بازی می‌کرده است.

این راه بازی تقریباً چیزی عاید سفید نمی‌کند. ظاهراً قهرمان شطرنج زنان جهان می‌خواهد حریف جوان و بالاستعداد خود را فریب دهد. در اینجا یک راه دیگر بازی چنین است:

16. d2 fd8
17. xd5 exd5

9. xc4 c6 10. g5 a5 11. c3 c3
 a6 12. xf6 xf6 13. e4 b4
14. fd1 g6 15. $\text{ac1}\pm$

سیاه موفق شده است، وضعیت بدساختار پیاده‌ای خود را بهبود ببخشد. حالا نوبت اوست که از ضعف ساختار پیاده‌ای حریف در جناح وزیر بهره‌برداری کند. او این کار را به نحو شایسته‌ای انجام داده است:

(کلفاند - آناند سال ۲۰۰۰)

18. xc7 d6 19. c6 xc6 b2

9. ... c6

20. g5 ac8 21. xa6f6

10. c3 xf3!

حرکت بنیادی بازی انگلیسی چنین است:

1.c4

پاسخ طبیعی سیاه به اولین حرکت سفید

چنین است:

1. ...

e5

حالا وضع بازی طوری است که گویی سفید دفاع سیسیلی بازی کرده و یک زمان نیز جلو است. این زمان اضافی میان وضع بالا و دفاع سیسیلی سه تفاوت مهم پدید می آورد. یکی آنکه در دفاع سیسیلی اجرای d5... برای سیاه مشکل بزرگی به شمار می آید اما در اینجا سفید هر وقت که بخواهد می تواند d4 بازی کند. دیگر آنکه عملیات روی ستون c در اینجا با سرعت بیشتری (منتهی توسط سفید) صورت می گیرد. سوم آنکه در وضع موجود اجرای حرکت d5... برای سیاه به هیچ وجه کار ساده و آسانی نیست.

تفاوت سه گانه ی بالا همراه با خصوصیات عادی دفاع سیسیلی جریان آینده ی این بازی را مشخص می سازد.

سایر راههای مهم دفاعی که سیاه می تواند در حرکت نخست انتخاب کند در جای خود مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

راه چهار اسب

2. c3

f6

سیاه به خوبی از خانه ی d5 مراقبت می کند. در بازی باتوینیک - رشفسکی، سال ۱۹۳۸ سیاه با ادامه ی بازی به روش زیر نظارت بر

24.a6 h5 25.a7 h4 26.gxh4
 ♖h8 27.♔f1 c3 28.♚e1 ♚e8
 29.♔d7 ♚cd8 30.a8:♔
 ♚xa8 31.♔g1 ♚b4 32.♔b7
 ♔g4+ 33.♔f1 ♔h3+
 34.♔g1 ♔g4+ 35.♔f1 ♚ab8
 36.♔xd5 ♔h3+ 37.♔g2 ♔f5
 38.h5 c2 39.♚ec1 ♚c3
 40.♚a4 ♚b2

سفید پیرزوی حریف خود را می پذیرد.

آغاز بازی انگلیسی

این شروع بازی یکی از گشایشهای جدید محسوب می شود. سفید در اولین قدم نظارت بر خانه ی مرکزی d5 را مدنظر قرار می دهد و می تواند با حرکت c3 2. و بعد g3 و سپس g2 3. فشار بر این خانه را افزایش بدهد. در اینجا نکته ی مهم آن است که گسترش اسب سفید مانع پیشروی پیاده ی فیل وزیر سفید نمی شود.

سفید در ادامه ی بازی می تواند یا مقدمات پیش راندن b4 را تدارک ببیند، به این منظور که با پیش راندن پیاده ها در جناح وزیر عرصه کسب کند و یا با اجرای حرکت d4 برای بدست آوردن فضا در مرکز جبهه تلاش کند.

شروع بازی انگلیسی ممکن است با پس و پیش کردن و تغییر حرکات به راه گشایشهای بسته وارد شود و این امکان به خصوص برای سیاه مطرح می باشد.

6. ♖g5

این آچمزی برای سیاه ایجاد زحمت می‌کند.

6. ... h6

7. ♖h4 ♙×c3+

7. ...d6 8.e3 ♔e7 9. ♖e2 g5

10. ♖g3 ♜e4 11. ♚c1 o-o 12.o-o

♙×c3 13.b×c3 ♜×g3 14.h×g3

♜e5 15. ♚c2±

8.b×c3 d6

9.f3 o-o

10.e4 ♜e5

11. ♖e2 ♜g6

حالا وقت آن است که فیل h4 وضع خود را مشخص کند.

12. ♖f2 ♜d7

13. ♚d2 ♜b6

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان باتونیک و پیرک در مسکو انجام گرفته است و در اینحال طرفین وضع برابر دارند.

2) 4. ... e4

این حرکت از 4...e×d4 استحکام کمتری داشته و دام زیبایی را نیز در بردارد.

5. ♜d2

حرکت 5. ♜g5 نیز بازی کردنی است. از این قرار:

5. ♜g5 h6 6. ♜g×e4 ♜×e4

7. ♜×e4 ♔h4 8. ♜c3 ♔×d4

9. ♔×d4 ♜×d4=

اگر سفید برای حفظ پیاده به جای 8. ♜c3، 8. ♔d3 بازی کند در دام زیبایی زیر

سیاه با ادامه‌ی بازی به روش زیر نظارت بر خانه‌ی d5 را از دست داده است:

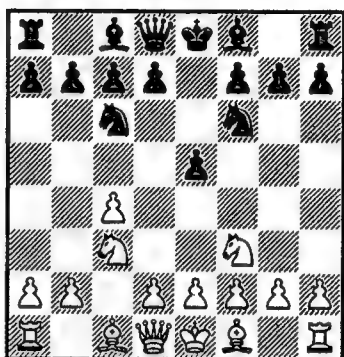
2. ... ♜c6 3.g3 g6 7. ♖g2! ♖g7

5.e3 d6 6. ♜g e2 ♜g e7 7.d4

برتری با سفید است.

3. ♜f3 ♜c6

بازی 3...e4 خوب نیست چون سفید با 4. ♜g5 پیاده‌ی e4 را مورد حمله قرار می‌دهد.



4.d4 (الف)

این حرکت با بازی 5.d5... سیاه در دفاع سیسلی شبیه است و هر دو وضع را به تساوی می‌کشاند اما سفید با این کار انتظار بیشتری دارد.

1) 4. ... e×d4

5. ♜×d4 ♖b4

نظارت بر خانه‌ی d5 را شدت می‌بخشد. حرکت 5...♖c5 به شرح زیر موجب برتری سفید می‌شود:

5. ... ♖c5 6. ♜×c6 b×c6 7.g3 d5

8. ♖g2 ♖e6 9.o-o الخ

9. ♖e3 ♜xf3 10. ♔xf3

اکنون پیاده‌های سفید به وضع مطلوبی در آمده است. سفید با چنین وضعیتی به زودی در جناح وزیر آغاز پیشروی می‌کند.

اگر سیاه به عوض حرکت متن فیل شاه را گسترش بدهد از این معرکه به سلامت بیرون می‌آید:

4. ... ♔b4

4. ... ♖c5 5. ♜xe5 ♜xe5 6. d4 ♔b4 7. dxe5 ♜xe4 8. ♔d4 f5 9. exf6 «e.p.» ♜xf6 10. c5 ♔e7+ =

5. d3 d6

6. ♖e2 o-o

7. o-o ♜xc3

8. bxc3 ♔e7

9. ♜e1 ♜e8

10. ♜c2 f5

11. exf5 ♜xf5

12. ♜e3 ♔e6

طرفین وضع یکسان دارند. (فاین - داک، سال ۱۹۳۵)

راه دراگون

1. c4 e5

2. ♜c3 ♜f6

3. g3 d5

4. cxd5 ♜xd5

5. ♖g2 ♜b6

حرکت آخر سیاه از بازی 5... ♜e7 بهتر

8. ♔d3 d5! 9. cxd5 ♜b4 10. ♔b1 ♜f5! 11. ♜d6+ cxd6! 12. ♔xf5 g6! 13. ♔b1 ♜c8!

حالا غرض اصلی سیاه از حرکت یازدهم آشکار می‌شود. سفید در برابر تهدید 14... ♜c2+ بی‌دفاع است.

5. ... ♜xd4

به عقیده‌ی فاین بازی 5... ♔b4 به شرح *

زیر موجب برتری سفید می‌شود:

6. e3 o-o 7. g3

6. ♜dx4 ♜xe4

7. ♜xe4 ♔b4+

8. ♔d2 ♜xd2+

9. ♔xd2 ♜e6

10. g3 o-o

11. ♖g2 d6

12. o-o ♔d7

13. ♜c3 ♔c6

این بازی در سال ۱۹۳۴ در مسابقه‌ی دو جانبه میان باتونیک و فلور انجام شده و در این حال دو هم‌اورد به وضع مساوی رسیده‌اند.

4. e4 (ب)

سفید با این بازی هم از اجرای 5...d5

پیش‌گیری می‌کند و هم مقدمات از بین بردن پیاده‌ی e5 را فراهم می‌آورد.

اگر سیاه به طرز غیرفعال به دفاع بپردازد، در وضعیت نامناسب و بدی قرار خواهد گرفت. مثال:

4. ...d6? 5. d4 ♖g4 6. d5 ♜d4

7. ♖e2 ♜xf3 8. ♜xf3 ♔e7

1.c4 e5

2. ♖c3 ♗c6

چنان که می‌دانیم بازی بهتر حرکت
2... ♗f6 است که اجرای فوری d5 را
امکان‌پذیر می‌سازد.

3.g3!

با این ترتیب مسئله‌ی حرکت d5... دیگر به
این زودبها مطرح نیست و بنابراین سیاه باید
گسترش را از راه g6 دنبال کند و این راه در برابر
راه «سیسیلی» ارزش چندانی ندارد.

3. ... g6

4. ♕g2 ♕g7

5.d3 d6

6.f4

سفید به این ترتیب فشار بجا و مناسبی بر
مرکز حریف وارد می‌سازد.

6. ... ♗ge7

7. ♗f3 ♕g4

8.o-o o-o

9.h3 ♗xf3

10. ♗xf3 ♗f5

11. ♔h2 exf4

12. ♗xf4

سفید به خاطر مالکیت دو فیل و برتری
قدرت بالقوه در مرکز دورنمای امیدبخشی در
برابر خود دارد.

حالا جا دارد درباره‌ی دیگر راههای دفاعی
سیاه در حرکت نخست بیان مطلب شود و چون
از میان همه‌ی آنها فقط دو راه شایان توجه

حرکت آخر سیاه از بازی 5... ♗e7 بهتر
است. مثال:

5. ... ♗e7 6. ♗f3 ♗b c6 7.d3 g6

8.o-o ♕g7 9. ♕d2 o-o 10.a3 h6

11.b4 ♗f5 12. ♖c1 a5 13.b5 ♗c

d4 14. ♗xd4 ♗xd4 15.a4 ♕e6

16. ♖b1⁺

(اوتس - مدنیس، سال ۱۹۵۴)

6. ♗f3 ♗c6

7.o-o

در برابر 7.a3 سیاه با 7...a5 واکنش نشان
می‌دهد و از پیشروی حریف در جناح وزیر
جلوگیری می‌کند.

7. .. ♕e7

8.d3 o-o

9. ♕e3

جای تعجب نیست اگر سفید با این کار راه را
بر پیاده‌ی e2 می‌بندد زیرا تغییر مکان این
پیاده که سبب ایجاد ضعف در وضع پیاده‌ی وزیر
می‌شود فعلاً مطرح نمی‌باشد.

9. ... ♕g4

9. ...f5 10. ♗a4 f4 11. ♕c5 ♕g4

12. ♖c1 ♕d6 13. ♗xd6 cxd6=

(چرنیاک - الخین، سال ۱۹۳۹).

10.h3 ♕e6

این بازی در سال ۱۹۳۶ میان کرس و انگلس
انجام شده است و در وضع موجود دو حریف برابر
هستند.

حال به ذکر مثال دیگری از راه دراگون
پرداخته می‌شود:

10. ♖×b5+

♔d7

دو حریف وضع برابر دارند.

مثال دیگر:

1.c4

c5

2. ♘c3

♘f6

3. ♘f3

3.g3 d5! 4.c×d5 ♘×d5 5. ♔g2

♘c7! 6. ♘f3 ♘c6 7.o-o e5

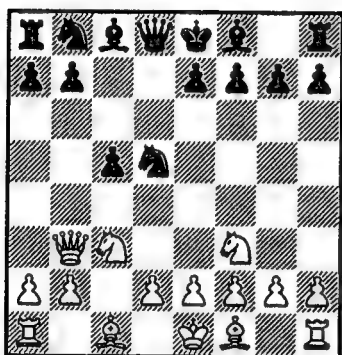
3. ...

d5

4.c×d5

♘×d5

5. ♚b3



۲۵۱

5.e4 ♘b4 6. ♔b5+ (6. ♔c4

♘d3+ (الغ) ♘8c6 7.d4 c×d4 8.a3

d×c3 9. ♚×d8+ ♘×d8 10.a×b4

c×b2! 11. ♔×b2 e6 12.o-o f6+

5.g3 ♘×c3 6.b×c3 g6 (6...e6=)

7. ♚a4+ ♘d7 8.h4±

5. ...

♘c7!

6.g3

♘c6

7. ♔g2

e5!

سیاه اکنون بر خانه‌ی d4 مسلط است و اگر

وجود دارد بنابراین به بحث درباره‌ی آن دو اکتفا می‌شود.

راه اول

1.c4

c5

این راه در حقیقت روش قرینه‌سازی است و باتونیک قهرمان شطرنج جهان آن را ترجیح می‌داد.

در این راه بازی سیاه برای رسیدن به تساوی باید در کمال دقت و مهارت بازی کند وگرنه برتری با حریف خواهد بود.

2. ♘f3

♘f6

3.d4!

c×d4

4. ♘×d4

d5

5.c×d5

♘×d5

6.e4

♘c7

مناسب‌ترین جا برای عقب‌نشینی اسب همین خانه است وگرنه سیاه به برقراری تساوی موفق نمی‌شود. مثال:

6. ... ♘f6 7. ♔b5+ ♔d7 8.e5

♔×b5 9. ♘×b5 ♚×d1+ 10. ♚×d1

♘d5 11. ♚e2 a6 12. ♚d1

برتری سفید روشن است.

6. ... ♘b4 7. ♚a4+ ♘bc6 8. ♘×

c6 ♘×c6 9. ♘c3 ♔d7 10. ♔e3 e6

11. ♚c1

وضع سفید بهتر است.

7. ♘c3

e5

8. ♘b5

♚×d1+

9. ♚×d1

♘×b5

d4 مانع شود آن وقت خانه‌ی d3 ضعیف می‌شود و پیاده‌ی عقب‌مانده‌ی سفید روی ستون باز d احتمالاً مشکلاتی برای او ایجاد می‌کند.

8.d3 e7

9. e3

این نقشه‌ی حمله به خانه‌ی c5 غالباً وقتی به موفقیت می‌رسد که اسب شاه سیاه در b6 نشسته و حرکت c5 بازی نشده است. اما در اینجا جز نتیجه‌ی منفی فایده‌ای ندارد.

9. ... o-o

10. e1 b8!

سیاه پیش از آنکه با b6 به تحکیم موقعیت پیاده‌ی c5 بپردازد از سر احتیاط رخ را از مسیر آتش فیل شاه سفید به کنار می‌کشد. با این وصف سیاه می‌تواند حرکت 10...b6 را که علامت مشخصه‌ی این دفاع است جلو بیندازد. چون اگر:

11. e5? e5 12. a8 a8

در نتیجه سیاه به برتری نیرو می‌رسد.

11.o-o b6

به این ترتیب حمله بر پیاده‌ی c5 دفع شده است.

12. c2 e6!

هدف این اسب خانه‌ی d4 است.

روشن است که سیاه برتری دارد.

راه دوم

1.c4 f6

2. c3

1) 2. ... e6

سیاه می‌تواند با 2...c5 به راه قبل برگردد.

3.e4 c5!

در اینجا معمولاً d5...3 بازی می‌شود که پس از 4.e5d4 بازی وضع بغرنجی پیدا می‌کند.

4. f3

4.e5 g8

سیاه به این ترتیب یک «زمان» از دست می‌دهد اما با ادامه‌ی d6...5 و گشودن ستون d بازی بسیار خوبی پیدا می‌کند.

4. ... c6

5.d4 cxd4

6. xd4 b4!

سیاه که نظارت بر خانه‌ی d5 را همچنان در نظر دارد به اجرای حرکت متن دست می‌زند، ضمناً پیاده‌ی e4 را نیز مورد حمله قرار می‌دهد. در زیر تصویر ظریفی از این راه بازی به نظر خوانندگان می‌رسد. این بازی در سال ۱۹۴۰ میان مازل و باتونیک انجام شده است.

1.c4 f6

2. c3 e6

3.e4 c5!

4.f4 c6

5. f3 d5

6.e5 g4

7.cxd5 exd5

8. b3 b4

9.a3 c4

10. a4+ d7

11. d1 b6!

در اینجا سفید به شکست خود اعتراف کرده تسلیم شده است. به عنوان مثال اگر سفید برای

بی‌درنگ و فعالانه عملیات در مرکز را آغاز کند. انتخاب حرکت متن برای آن است که با گسترش سوارها بر مرکز جبهه فشار وارد آورد و پیش راندن پیاده‌ها در جناح را به مرحله‌ی اجرا بگذارد.

3. ... d5

سیاه نیز به نوبت خود می‌خواهد به وسیله‌ی سوارها مواضع حساس را تصرف کند. به این ترتیب تلاش قابل توجهی از جانب دو هم‌اورد آغاز می‌شود:

4.cxd5 d5xd5

5. g2 e7

بازی اخیر سیاه حرکتی است نامأنوس اما در خور بررسی و تعمق. سیاه قصد دارد خانه‌ی مهم d4 را با اسب خود اشغال کند (d4-b8-c6-d4) و در صورت لزوم آن را با f5 مورد حمایت قرار دهد.

اسب خانه‌ی e7، اسب دیگر نشسته در خانه‌ی c6 را پشتیبانی می‌کند به نحوی که اگر سفید به معاوضه‌ی فیل خود با این اسب دست بزند از دویشته شدن پیاده‌های سیاه بر روی ستون فیل وزیر جلوگیری می‌نماید. البته اسب e7 راه خروج فیل شاه را بسته است. اما سیاه قصد دارد این فیل را از جناح و به حالت فیانکتو گسترش بدهد.

لازم به ذکر است که اجرای حرکت c3xd4 و معاوضه‌ی اسبها باعث تقویت وضع پیاده‌های سفید در مرکز می‌شود و عقب‌نشینی اسب به خانه‌ی b6 هم یک بازی غیرفعال است. مثال:

تسلیم شده است. به عنوان مثال اگر سفید برای دفاع از خانه‌ی f2 حرکت e2f2 را بازی کند، به روش زیر مات می‌شود:

12. ... d3+ 13. d1d1 b3#

2) 2. ... d5

3.cxd5 d5xd5

4.g3 d5xc3

5.bxc3 g6

6. g2 c5

این حرکت از بازی زیر قوی‌تر است.

6. ... g7 7. b3! c7-c6 8.d4 o-o

9. a3±

7. f3 g7

8.o-o o-o

9. b1 d6

10.c4 b6

11. b2 b2

12. b2 b7

13.d3 d7

وضع دو طرف یکسان است.

شروع بازی انگلیسی

وینتوفسکی - تایمانف

سال ۱۹۶۹

1.c4 e5

2. d4 f6

3.g3

سفید می‌تواند با اجرای حرکات زیر:

3. f3 c6 4.d4

اما در واقع همکاری سوارهای سفید در مرکز، در مقایسه با حریف به مراتب بیشتر است و سوارها به نحو مؤثرتری عمل می‌کنند. تنها سوار فعال سیاه هر لحظه ممکن است به کمک حرکت e3 از پایگاه خود پس رانده شود و این در حالی است که سایر سوارهای سیاه نیز غیرفعال هستند.

12. ♖g5

سفید در نظر دارد این اسب را از راه خانه‌ی

e4 به جناح وزیر و خانه‌ی c5 نقل مکان بدهد.

12. ...

♜b8

13. ♜c1

h6

14. ♖e4

f5

بهتر بود سیاه برای جلوگیری از ورود اسب سفید به خانه‌ی c5 حرکت b6...14 را انجام می‌داد. اما به نظر می‌رسد که به امکانات خود در جناح شاه و مرکز بیش از حد بها می‌دهد.

پیاده‌های سیاه بدون پشتیبانی سوارها توان پیش‌روی ندارند.

15. ♖c5

b6

16. ♖a6!

♜x a6

17. bxa6

c5

18. a5!

e4

هجده حرکت بازی شده است و هنوز پیاده‌های شاه و وزیر سفید در خانه‌های اولیه باقی‌مانده‌اند. هر چند سیاه به هدف خود یعنی تصرف مرکز موفق شده است با این وصف برتری از آن سفید است.

اگر سفید با حرکت 19. ♜b1 و سپس 20. axb6 یا 20. ♖a4 یا 20. e3 بازی را دنبال می‌کرد به برتری موضعی «پوزیسیونی»

8.d3 o-o 9.b4

با دورنمای بسیار خوب برای بازی سفید.

6. ♖f3

♜c6

7. o-o

g6

8. b4!

در وضعیت حاضر پیشروی پیاده در جناح وزیر طرحی بجا و مناسب است. ادامه‌ی بازی به روش زیر:

8. ... ♜xb4 9. ♖xe5

موجب برتری سفید در مرکز می‌شود.

8. ...

♜g7

حرکت 8...a6 کارآیی کمتری دارد زیرا سفید در منطقه‌ای که از لحاظ عرصه به برتری رسیده است سرانجام به باز کردن خطوط موفق می‌شود.

9. b5!

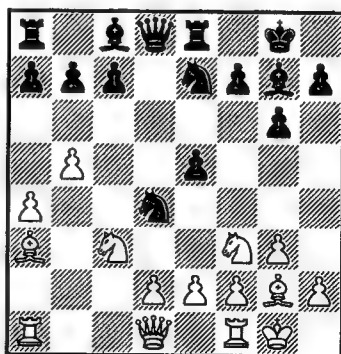
♜d4

10. a4

o-o

11. ♜a3

♜e8



۲۵۲

در نگاه اول ممکن است به نظر برسد که با توجه به استقرار اسب سیاه در خانه‌ی حساس مرکزی وضعیت بازی سیاه بهتر از حریف است

جناح شاه او تمام می‌شد. ضعفی که برطرف ساختن آن ممکن نبود.

27. ♔e2!

این حرکت سفید از معاوضه‌ی وزیرها قوی‌تر است. همراه ساختن تهدید در جناح شاه با پیشروی پیاده‌ی پیش‌ساخته‌ی رخ در جناح وزیر سفید را آسان به بُرد می‌رساند.

27. ... ♖c6

28. ♔c4+ ♙h8

سیاه نمی‌تواند 28... ♙e6 بازی کند زیرا:

29. ♙x4! ♔x4 30. ♙x4 b5

31. ♙d5+ الخ

واضح است که در مقابل 28... ♙e6 بازی سفید 29. ♙h3 خواهد بود.

29. ♙fd1 ♙e7

حرکت 29...b5 به علت ادامه‌ی زیر بد

است:

30. ♔x5 ♔x6 31. ♔d6 الخ

30. ♙c2 ♙e5

نتیجه‌ی کار روشن است سفید با دویسته ساختن رخها در ستون وزیر به عرض هفتم نفوذ پیدا می‌کند و بر اثر آن پیاده‌ی پیش‌ساخته به صورت عاملی بی‌اندازه خطرناک در می‌آید.

31. ♙cd2 b5

32. ♔f7 ♙e8

33. a7 ♙a8

34. ♔b7 ♙e7

35. ♙d7 ♙f6

36. ♙x7 ♙e7

37. ♙d7 ♙f6

آشکاری دست می‌یافت. آغاز عملیات با 8.b4 بایستی راه ادامه‌ی منطقی را طی می‌کرد. اما به جای آن سفید راه تخریب مرکز حریف را می‌رود، راهی که بر اثر آن سیاه می‌توانست بازی متقابل خوبی داشته باشد.

19.d3? ♙d5!

20. ♙x5 ♔x5

21. axb6 axb6?

سیاه به عوض این پاسخ معمول بایستی چنین بازی می‌کرد:

21. ... ♔a2! 22. bxa7 ♙a8

و ادامه‌ی آن می‌توانست به روش زیر باشد:

23. ♙x5 ♙x2+ 24. ♙h1 ♙xc1

25. ♔xc1

نتیجه‌ی این راه بازی احتمالاً به تساوی می‌انجامید.

22. ♙b2 ♔a2

حالا این بازی وزیر سیاه اثر حالت فوق‌الذکر را ندارد.

سفید با استفاده از تعویض سوارها بازی را سساده می‌کند و پیاده‌ی گذشته (رونده) و پیش‌ساخته‌اش برای پیروزی شانس خوبی نصیب او می‌سازد.

23. ♙x5 ♙d4

24. dxe4 fxe4

25. e3 ♙g7

26. ♔g4! ♙e6

سیاه می‌توانست با حرکت 26... ♔xa6 پیاده‌ی خطرناک حریف را از صحنه‌ی کارزار خارج سازد. اما این کار به بهای تضعیف جدی

9.0-0 ♖e7=

38. ♙×e4

سفید از اجرای نقشه‌ی سیاه جلوگیری کرده
است اما بر اثر این کار، سیاه به آسانی تساوی را
برقرار می‌سازد.

آغاز بازی پرز

4. ... ♙×f3

5. ♔×f3 ♜bd7

6.d4

1.f4

مانع از حرکت 6...e5 سیاه شده اما خانه‌ی
e4 را نیز ضعیف ساخته است.

6. ... ♜e4

واکنش طبیعی سیاه است.

7. ♙d3 f5

8.0-0 e6

9.c4 c6

دو هم‌وارد وضع برابر دارند.

(۱)

1. ... d5

این حرکت ساده‌ترین و محکم‌ترین راه
ادامه‌ی سیاه به شمار می‌آید.

(۲)

در این راه بازی سیاه فیل شاه را در حالت
فیانتکتو گسترش می‌دهد:

1.f4 d5

2. ♜f3 ♜f6

3.e3 g6

سیاه با توجه به نقشه‌ی استراتژیک حریف،
این راه بازی را انتخاب می‌کند تا هجوم بر قلعه‌ی
خود را بی‌اثر سازد.

4. ♙e2 ♙g7

5.0-0 0-0

6.d3 c5

7. ♔e1

سفید خودش روش دفاع هلندی را به کار

حالا بازی عملاً شکل دفاع هلندی را پیدا
کرده است منتهی سفید جای سیاه را گرفته
است. ضمناً وضع موجود به قدرت دفاع هلندی
نیست و اگر سیاه درست بازی کند در کمال
سهولت به ایجاد تساوی موفق می‌شود.

2.e3 ♜f6

نقشه‌ی سیاه در این راه بازی آن است که
اسب شاه سفید را آچمز کند و پیشروی سریع
e5... را فراهم آورد (روش شلستر).

3. ♜f3

در برابر حرکت 3.b3 پاسخ سیاه! d4 است.

3. ... ♙g4!

4.h3

4. ♙e2 ♙×f3! 5. ♙×f3 ♜b d7
6.c4! e6! 7.c×d5 e×d5 8. ♜c3 c6

بازی متن قویترین حرکت است. ادامه‌ی زیر موجب برتری سفید می‌شود:

الخ! 4. ... h6 5.d4! 6. g4 7. d3! 8. در وضعیت شکل بالا، سفید در برابر تهدید 5...g4 سپس +h4 6... قرار گرفته است. 5.d4

ادامه‌ی زیر بسیار تماشایی است:

5.e4? g4 6.e5 gxf3 7.exd6 h4+ 8.g3 e4+ 9.f2 d4+! 10.e1 f2+ 11.e2 g4# 5. ... g4

حالا اگر سفید حرکت 6. e5 را انجام دهد بازی می‌تواند چنین ادامه پیدا کند:

6. e5 7. dxe5 8. d1+ 9. c6 10. c3 11. e6 12. f4 13. e5 14. b5 15. f4 16. o-o-o+ 17. e1 g e7

سیاه قادر است با اجرای حرکت 12...g6 با داشتن وضعی مناسب پیاده را پس بگیرد.

6. g5!

وضع بازی پیچیده و بغرنج می‌گردد، اما براساس تجزیه و تحلیل الخین از راه زیر نتیجه به سود سفید تمام می‌شود.

6. ... e7

خانه‌ی مراجعت e4 را از اسب g5 می‌گیرد.

7. d3 f5

8. h3 c6

8. ...h6? 9.hxg4!

9.hxg4 b4

گرفته است و با حرکتی حساب شده پیشروی e4 را فراهم می‌آورد.

7. ... c6

8. d1 c7

9.e4 dxe4

10.dxe4 e5!

11.fxe5 ex5

12. ex5 ex5

وضع سیاه اندکی بهتر است.

گامبی فرُم

1.f4 e5

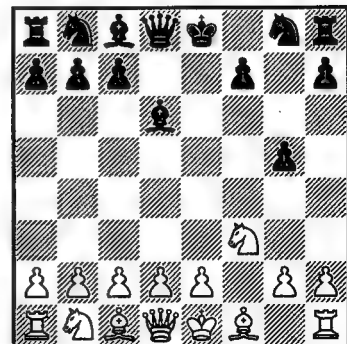
مدت زمانی، این گامبی متقابل به عنوان ردّ «آغاز بازی برد» تلقی می‌شد اما بررسیهای بعدی این برداشت را مورد تردید قرار داده است.

2.fxe5 d6

3.exd6 exd6

تهدید سیاه اینک بازی 4...h4+ و ایجاد حالت مات در سه حرکت است.

4. f3 g5!



15... ♔×e4?? 16. ♜f6+ الخ

16. ♙×e3

فیل سفید را به دلیل زیر نمی توان گرفت:

16. ... ♔×e3? 17. ♜f6+ ♖c6

(17... ♙e7 18. ♜d5+) 18. ♔c4+

♙b6 19. ♔b5#

پس از حرکت شانزدهم متن وضع همچنان

بغرنج است اما برتری با سفید می باشد.

10. ♔b3

f4

سیاه به اسب g5 حمله می کند.

11. ♙×h7

♙×h7

12. ♔×g8+

♙d7

13. ♜×h7

♜×c2+

14. ♙d1

♜×a1

15. e4!

f×e3 e.p.,

فصل ۵

دفاع‌های هندی

1.e4  f6

همان طور که می‌دانیم، در گشایش‌های پیاده وزیر، هدف سفید آن است که برای دست یافتن به برتری در مرکز، بعد از 1.d4 بتواند حرکت 2.e4 را انجام بدهد. بنابراین هرگونه دفاع منطقی سیاه باید بر پایه ممانعت از پیشروی پیاده شاه حریف قرار بگیرد. و یا در صورت رسیدن سفید به هدف خود، دست‌کم، طرحی بریزد که نتایج آن پیشروی را بی‌اثر کند.

در بسیاری از دفاع‌های هندی مشاهده می‌شود که سیاه به حریف، اجازه می‌دهد تا مرکز را با پیاده‌های خود اشغال کند، و آن وقت او به این آرایش پیادگان یورش می‌برد و سعی می‌کند آن را درهم بریزد. همین امر باعث پیدا شدن این فکر شده است که وجود پیاده‌ها در مرکز، تنها وقتی برتری محسوب می‌شود که حفظ و نگهداری آنها امکان‌پذیر باشد. به عبارت دیگر، در شرایطی که وضع دو هم‌اورد از هر حیث برابر باشد، وجود حتی یک پیاده‌ی «نیرومند» در مرکز عامل مهم برتری به شمار می‌رود. بنابراین، مطلب اساسی تشخیص آن است که آیا وضعیت دو طرف، از هر جهت یکسان است؟ و در آن حالت، برای سیاه، این سؤال پیش می‌آید که اگر دست حریف را برای تصرف مرکز به

توسط پیاده‌ها باز بگذارد، آیا بعداً خواهد توانست این مرکز را از هم بپاشد یا آنکه مجبور است، این وضعیت نامناسب را تحمل کند؟ نتیجه آنکه در همه‌ی این گشایشها، برای هر دو طرف بازی، دو سؤال مهم زیر مطرح می‌شود:

۱) آیا سفید موفق به ایجاد مرکز قدرتمند پیاده‌ها، معمولاً (e4,d4,c4) می‌شود یا نه؟

۲) در صورتی که جواب سؤال بالا مثبت باشد، آیا حفظ این پیاده‌ها امکان‌پذیر خواهد بود یا خیر؟

جواب به پرسشهای بالا و مسائل مربوط به آنها از نقطه‌نظر تئوری، شکل و حالت تمام شروع بازیها و یا دست‌کم گشایشهای این فصل را مشخص می‌سازد. استدلال بالا به ما کمک می‌کند، متوجه شویم که از لحاظ تئوری، بهتری بازی سیاه در حرکت اول: 1...f6 است که هم گسترش یک سوار است و هم مانع پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی e4 می‌شود.

این گروه دفاع‌ها از آن جهت نام هندی به خود گرفته‌اند که در بازیهای معمول مردم هند، پیاده از جایگاه اولیه‌ی خود، یک خانه به جلو می‌رفته است. به علاوه گسترش آرام نیروها که صفت بارز این گروه دفاعی است، در بازیهای سرزمین هندوستان زیاد مشاهده شده است.

همه‌ی این دفاعها در سه وجه مهم زیر مشترک هستند:

۱. دو هم‌اورد اساساً در مرکز جبهه با یکدیگر درگیر می‌شوند. سفید برای آنکه به اجرای e4 موفق شود و سیاه به قصد آنکه از این کار جلوگیری کند.

۲. سیاه هنگامی که اجرای e4 را به حریف اجازه می‌دهد باید یکی از سه راه جبران زیر را برای خود نگاه دارد:

الف. هجوم واقعی با سوارها بر مرکز حریف.

ب. پیشروی ...f5

ج. تحکیم ساختار پیاده‌های خودی که موجب می‌شود نظارت سفید بر عرصه‌ی وسیع زیر تسلطش بی‌رنگ و بی‌اثر شود.

۳. حرکت d5... که بعداً توسط سیاه اجرا می‌گردد غالباً بسیار مؤثر واقع می‌شود.

دفاعهای هندی به دو دسته‌ی بزرگ و مهم تقسیم می‌شوند:

اول - مجموعه‌ی دفاع «هندی نیم‌زویج».

دوم - مجموعه‌ی دفاع «هندی شاه».

هرچند در تقسیم‌بندی کلی گشایشها، مجموعه دفاع‌های هندی، بخشی از گشایشهای بسته به شمار می‌رود. مع‌هذا به سبب جایگاه ویژه‌ای که در بین انواع آغاز بازیها دارد، در این کتاب، یک فصل جداگانه برای آن منظور شده است.

برجسته‌ترین صفت مشخصه‌ی این دفاع خصلت رزمی آن است. این دفاع تنها به جلوگیری از e4 اکتفا نمی‌کند بلکه امکانات حمله‌ی متقابل را نیز به دست می‌دهد. ادامه‌ی بازی سفید تحت تأثیر ضرورت گسترش قوا و تمایل به پیش راندن پیاده‌ی شاه به خانه‌ی e4 در بسیاری از حالات و ایده‌ی اجباری ساختن معاوضه‌ی فیل شاه سیاه با اسب وزیر سفید تحت شرایط مناسب جریان می‌یابد. اما بازی سیاه در این مورد با چهار ایده‌ی اساسی زیر درآمیخته است:

اول حمله‌ی متقابل با c5... این حرکت غالباً مرکز سفید را در هم می‌ریزد. اما پاسخ dxc5 سفید پیاده‌های سیاه را به دلیل وجود پیاده‌ی عقب‌مانده، ضعیف می‌سازد. در نتیجه، این حرکت امروزه به عنوان یک راه مستقل از اعتبار افتاده است، حال آنکه در حالتی که با حرکت b6... و گاهی d5... همراه باشد ارزش خود را حفظ می‌کند.

دوم حمله‌ی متقابل با d5... این حرکت و حرکت بعدی امروزه سلاحهای اصلی سیاه به شمار می‌آیند. ایده‌ی آن به قدر کافی روشن است و آن انهدام فوری مرکز سفید است. اما عملیات تاکتیکی آن بسیار پیچیده و دشوار می‌باشد.

مجموعه دفاع «هندی نیمزویج»

1.d4 ♘f6 2.c4 e6

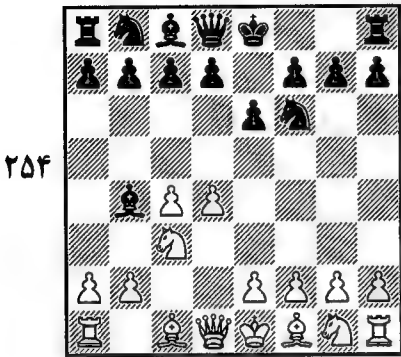
در این دسته از گشایشها ایده‌ی اصلی سیاه آن است که علاج واقعه را قبل از وقوع بکند و به حریف امکان اجرای حرکت e4 را ندهد. ضمناً نباید این عامل روانی را از نظر دور بداریم که سیاه غالباً حرکات بالا را به آن جهت انجام می‌دهد که به یکی از راههای بسیار آسان گامبی وزیر پذیرفته نشده وارد شود زیرا بسیاری از استادان که از ورود به دفاع نیمزویج اکراه دارند بدو اسب شاه را گسترش می‌دهند و آنگاه با اجرای حرکت d5...3 به راهی از گامبی وزیر قبول نشده در می‌آیند که مشکلات کمتری دارد. اکنون بسته به آنکه سفید در حرکت سوم اسب وزیر یا اسب شاه را گسترش بدهد دو راه کاملاً متفاوت پدیدار می‌شود که این دو راه اساسی یکی پس از دیگری مورد بررسی قرار می‌گیرد.

دفاع نیمزویج

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘c3

♙b4

در اینجا راههای ادامهی بازی سفید در حرکت چهارم در هیچ طبقه‌بندی منظمی قرار نمی‌گیرد و اگر بر سبیل اتفاق دوتای آنها را انتخاب کنیم همیشه عوامل مشترک و متفاوتی در آنها می‌یابیم.



راههای اصلی حرکت چهارم سفید که با ایده‌های خاص گوناگونی همراه می‌باشد به شرح زیر است:

4. ♔c2 4. ♔b3 (اول)

هدف این حرکت اجباری ساختن معاوضه‌ی فیل شاه سیاه با اسب وزیر سفید است.

4. a3 (دوم)

منظور از این حرکت تحکیم مرکز و تدارک حمله در جناح شاه است (روش سامیش)

4. e3 (سوم)

مقصود این بازی گسترش سریع نیروها همراه با هدف نهایی هجوم بر قلعه‌ی حریف می‌باشد (راه روبینشتین)

4. ♘f3 (چهارم)

مورد نظر آن صرفاً گسترش ساده است. کلیه‌ی این راهها را می‌توان بازی کرد. اما

سوم انجام عملیات با استفاده از d5... و e5... در راههای قدیمی که سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی d7 گسترش می‌داده است بازی جمع و فشرده‌ای پیدا می‌کرده است. اما عمل اصلاحی سیاه یعنی گسترش سریع اسب وزیر در خانه‌ی c6 به طرز قابل ملاحظه‌ای ارزش این اقدام مخالفت‌آمیز را بالا برده است.

چهارم اقدام به مقابله با اجرای حرکت +c3×♞... و حمله در جناح وزیر بر پیاده‌ی c4 سفید. سیاه معمولاً به این راه توجهی ندارد.

دفاع هندی نیمزویج

دفاع هندی نیمزویج که به اختصار دفاع نیمزویج نامیده می‌شود یک بار در سال ۱۸۸۳ به وسیله‌ی بلاک بُرن (شطرنج‌باز بنام انگلیسی) به کار برده شد و او درباره‌ی آن نوشت «چیز زیادی از آن در نمی‌آید». اما نیمزویج در حدود سال ۱۹۱۴ پیش‌تاز این شروع بازی شد و از آن پس این آغاز بازی نام او را به خود گرفته است.

1.d4

♞f6

2.c4

e6

3. ♞c3

♞b4

حرکت بنیادی دفاع مورد بحث همین است. چنان که در بالا گفته شد در اینجا سیاه می‌تواند با d5...3 بازی را به راه کلاسیک گامبی وزیر در آورد. حرکت متن فشار بر خانه‌ی e4 را زیاد می‌کند و مانع اجرای e4 می‌شود.

(شکل ۲۵۴)

برخلاف شاخه‌های دیگر بازی پیاده‌ی وزیر،

4.e3 و 4.♔c2 از دیگر راه‌ها ارزنده‌تر و بهتر
 تلقی شده است.
 خاطرنشان می‌شود که ادامه‌ی بازی با 5.♙g5 نادرست است، از این قرار:

5. ♙g5?

سفید به خیالش گامبی وزیر بازی می‌کند.

5. ... dxc4!

6. ♘f3 b5

7.a4 c6

8. ♙xf6 gxf6

ادامه‌ی زیر نیز امکان‌پذیر است.

8. ... ♙xf6 9.axb5 cxb5 10.♔e4

♙g6! 11.♙xa8 ♔c2! الخ

9.g3 a6

10. ♙g2 ♖a7!

11.o-o ♖d7!

سیاه پیاده را حفظ می‌کند.

حالا به بررسی دو راه بالا پرداخته می‌شود:

5.cxd5 (الف)

حالات سه‌گانه‌ی پس گرفتن پیاده از جانب

سیاه به شرح زیر است:



۲۵۵

۱) سیاه پیاده را با اسب می‌زند.

5. ... ♘xd5?

اول

4.♔c2

ایده‌ی اصلی حرکت بالا دفاع از اسب است به منظور آنکه بعداً معاوضه‌ی فیل شاه سیاه را با اسب وزیر اجباری سازد بدون آنکه پیاده‌های جناح وزیر ضعیف شود.

بعد از این معاوضه، سفید صاحب دو فیل خواهد بود و این امتیاز هرچند مختصر، اما بادوام است و به همین جهت بعضی از استادان همواره این راه بازی را انتخاب می‌کنند.

علاوه بر اندیشه‌ی بالا حرکت متن بر خانه‌ی e4 نظارت دارد و پیشروی e4 را ممکن می‌سازد منتهی اجرای فوری e4 به خاطر گسترش کم‌قوا، مرکز سفید را به وضع خطرناکی ضعیف می‌کند.

عکس‌العمل سیاه در برابر بازی سفید از پنج راه زیر اجرا می‌شود:

A) 4. ...d5

B) 4. ...c5

C) 4. ... ♘c6

D) 4. ...d6

E) 4. ...o-o

A) 4. ... d5

حالا سفید یکی از دو راه اصلی بازی را می‌تواند اختیار کند:

5.cxd5 (الف)

5.a3 (ب)

اما پیش از شروع بررسی دو راه بالا

بازی $bd7$... 8 نیز قابل توجه است.

9. $f3$ **cxd4**

10. $cx d4$ **b6**

11. $c4$ **c6!**

منظور سیاه آن است که بازی را با

$a6!$... 12 ادامه بدهد و معاوضه‌ی وزیرها را

اجباری کند.

12. $d3$ **cxc2**

13. $xc2$ **a6**

14. $g5$ $bd7$

این بازی میان الخین و ایوه در مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۳۷ انجام شده و وضع سیاه کمی بهتر است.

(۳) سیاه پیاده را با پیاده می‌زند.

5. ... **exd5**

این ادامه جدید است.

6. $g5$

ادامه‌ی معمول همین است اما حرکت $a3$.

نیز بازی کردنی است:

$a3$ $xc3+$ $bxc3$ $c5$ $f3$

$(f3$ $c7$ $a2$ $a6=)$ $c7=$

6. ... **h6**

7. $h4$

حرکت $xf6!$ 7. بهتر است و در این حالت

بازی این‌طور دنبال می‌شود:

$7. ...$ $xf6$ $a3!$ $xc3!$ $xc3$

$o-o$ $e3$ $c6$ $f3$ $f5=$

(ایوه - فلور، سال ۱۹۳۲)

7. ... **c5**

این حرکت به سود سفید تمام می‌شود.

6. $e4$ $xc3$

7. $bxc3$ $e7$

حرکت نمایشی $7... d4$ به جای

نمی‌رسد. مثال:

$7. ...$ $d4$ $a4+$ $c6$ $9. b4$

$b4$ $10. cx d4$ $c2+$ $11. d1$

$a1$ $12. b2$ الخ

8. $f3$ **c5**

9. $c4$

وضع سفید بهتر است.

(۲) سیاه پیاده را با وزیر می‌گیرد.

5. ... $d5$

6. $e3$

این دفاع ملایم از پیاده‌ی $d4$ امتیازی به

سفید نمی‌دهد:

$6. f3$ $c5$ $7. d2$ $xc3$ $8. xc3$

$cx d4$ $9. dx d4$ $e5$ $(9... o-o=)$

$10. f5$ $xf5$ $11. xf5$ $c6$ الخ

6. ... **c5!**

7. $a3$

$7. d2$ $xc3$ $8. bxc3$ $o-o$ $9. f3$

$c6$ $10. d3$ $c4!$ $11. e2$ $e5!=$

7. ... $xc3+$

8. $bxc3$

$8. xc3$ b $d7$ $9. f3$ $cx d4$

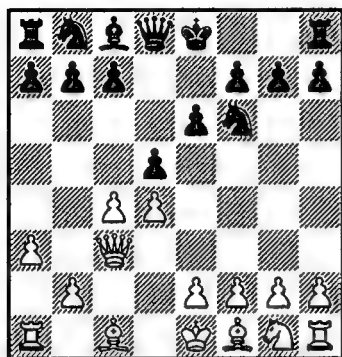
$10. dx d4$ $c5$ $11. c4$ $dx d4$

$12. dx d4$ $d7$ $13. d2$ f $e4=$

8. ... **o-o**

♟xc5 10.b4 (10.cxd5 ♞ce4) ♞c
e4 11.♞d4

بازی 11.♞b2 احتمالاً قوی تر است.



11. ...dxc4 12.♞xd8 ♞xd8
13.♞xc4 b5! 14.♞e2 (14.♞xb5
♞c3! 15.♞e2 ♞xe2 16.♞xe2
♞a6+ 17.♞e1 ♞a c8+))
14...♞c3=

(آیلی - یانوفسکی، سال ۱۹۴۶).

7.♞c2 0-0!

به نظر بعضی استادان شطرنج تنها این
حرکت است که بازی را به تساوی می کشاند و
راههای دوگانه‌ی 7...♞c6 و 7...c5 موجب
برتری سفید می شود. از این قرار:

7. ...♞c6 8.e3 e5 9.cxd5 ♞xd5
10.♞c4 ♞a5+ 11.b4 ♞xb4
12.♞xe4 ♞c2+ 13.♞e2
(13.♞d1 ♞xa1 سپس 14...♞a4+)
13...♞e1+ 14.♞f3 ♞xa1
15.♞b2 o-o 16.♞g3 ♞d7
(16...h6 17.h4! ♞d2 18.♞f3

8.o-o-o

سفید بایستی به نتیجه‌ی مساوی قناعت
می کرد و حرکت 8.e3 را انجام می داد.

8.dxc5 ♞c6 9.e3 g5 10.♞g3
♞a5+

8. ... ♞xc3

9.♞xc3

9.♞xf6 (9.bxc3 cxd4 10.cxd4
♞c6+) ♞xb2+ 10.♞xb2 ♞xf6
11.♞xc5 ♞e6+

9. ... g5!

10.♞g3 cxd4!

11.♞xd4 ♞c6

12.♞a4 ♞f5!

13.e3 ♞c8

14.♞d3 ♞d7!

این بازی در سال ۱۹۴۱ میان کرس و
باتونیک انجام شده است و سیاه سرانجام بازی
را برده است.

5.a3 ♞xc3

شطرنج بازانی که نسبت به داشتن «دو فیل»
تعصب دارند نباید دفاع نیمزویج را انتخاب کنند.

6.♞xc3

(شکل ۲۵۶)

6. ... ♞e4

ادامه‌ی معمول همین حرکت است.

حرکت 6...O-O با ادامه‌ی زیر قابل توجه
است:

7.e3 ♞b d7 8.♞f3 c5 9.dxc5

دست آورد.

17.h3 (سفید می برد! 19.g5 ♘x b2)

5. ...

♙xc5

18. ♖h2 سپس

سفید برتری بارز دارد.

7. ...c5 8.dxc5 ♘c6 9.cxd5 exd5
 10. ♘f3 ♙f5 11.b4! o-o
 (11... ♘g3 12. ♖b2 ♘xh1
 13. ♖xg7 (الخ) 12. ♙b2 ♘g3
 (12...d4 13.g4 ♙g6 14. ♖c4±)
 13. ♖c3 d4 14. ♘xd4 ♘xd4
 15.fxg3! ♘c2+ 16. ♖f2 ♖g5
 17.h4 ♖h6 18.g4! ♙e4 19.g5
 ♖g6 20. ♔d1

این بازی به سال ۱۹۴۷ میان ایوه و نایدورف

صورت گرفته و سفید برده است.

8.e3! b6

9. ♙d3 ♙a6

10. ♙xe4 dxe4

11. ♖xe4 ♙xc4

12. ♖xa8 ♙d5

13. ♖xa7 ♙xg2

راه متن در سال ۱۹۳۹ میان اُکلی و ایوه بازی

شده است و در اینجا طرفین به وضع برابر

رسیده اند.

B) 4. ... c5

(شکل ۲۵۷)

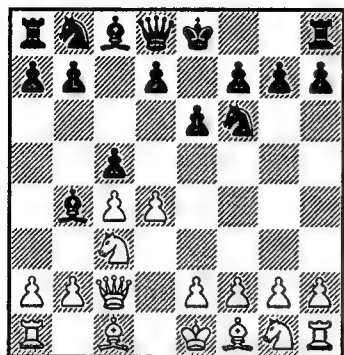
5.dxc5

حرکت بالا قوی ترین پاسخ سفید در مقابل

آخرین حرکت سیاه است. حالا پیاده‌ی وزیر سیاه

به حالت عقب مانده درآمده است، به علاوه سفید

امید آن را دارد که از ستون باز d امتیازی به



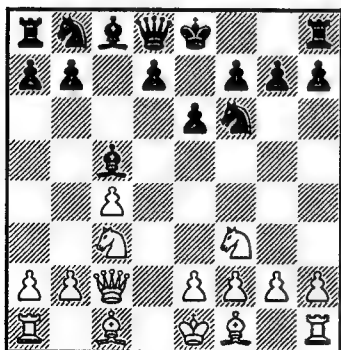
۲۵۷

ادامه‌ی زیر نیز بازی کردنی است:

5. ...o-o 6.a3 ♙xc5 7. ♘f3
 (7. ♙g5? ♙xf2+!) ♘c6 8.b4
 ♙e7 9.e3 d6 10. ♙b2 a5 11.b5
 ♘b8 12. ♘g5 ♘b d7 13. ♙e2 h6
 14.h4! ♖c7 15. ♘c e4 e5=

(نایدورف - رشفسکی. سال ۱۹۵۲)

6. ♘f3



۲۵۸

1) 6. ... d5!

7.e3 o-o

8. ♙e2 dxc4

زوریخ معروف است. سیاه در نظر دارد با پیاده‌های خود (d6 سپس e5) خانه‌ی مرکزی را اشغال کند و وضع را به صورت بازیه‌ای باز در آورد.

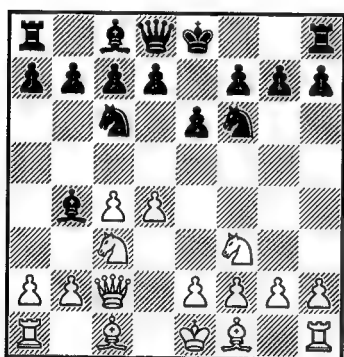
1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♖b4
4.♔c2

4. ... ♗c6

حرکت فعالی است و به پیاده‌ی d4 حمله می‌کند.

5.♗f3

قصد سفید ضمن دفاع از پیاده‌ی وزیر جلوگیری از پیشروی e5 است.



۳۵۹

5.e3 e5! 6.d5 ♗e7 7.♗f3
♖xc3+ (7...d6? 8.♔a4+
9.♔xb4) 8.♔xc3 d6 9.♖e2 o-o
10.o-o ♗e4 11.♔c2 f5=

1) 5. ... o-o

بازی بهتر حرکت 5...d6! است که بعداً می‌بینیم.

6.♖g5 ♖e8

6. ...h6 7.♖h4 g5 (7...d6 8.e3

9.♖xc4 ♗bd7

10.o-o a6

11.a3 b5

12.♖e2 ♖b7

13.b4 ♖b6

14.♖b2 ♖c8

وضع طرفین برابر است.

2) 6. ... ♗c6

7.♖g5 b6

7. ... ♗d4 8.♗xd4 ♖xd4 9.e3

♔a5 10.exd4 ♔xg5 11.g3 o-o

12.♖g2 d5 13.cxd5 exd5 14.o-o

♖e6

وضع سفید اندکی بهتر است و می‌تواند با 15.♔b3 سپس 16.♗e2 و... فشار بر مواضع حریف را ادامه دهد.

8.e3 ♖b7

9.♖e2 ♖c8

10.o-o ♖e7!

11.♖ad1 d6

12.♖d2

12.♖xf6 gxf6!

12. ... a6

از ورود اسب به خانه‌ی b5 جلوگیری می‌کند.

13.♖fd1 o-o!

14.♖f4 ♗e8

همان‌طور که مشاهده می‌شود سفید فشار شدیدی بر پیاده‌ی d6 وارد می‌سازد.

C) 4. ... ♗c6

این ادامه‌ی بازی به راه «میل‌نر باری» یا

6.a3!

6. ♖g5 h6 7. ♙h4 g5 8. ♙g3 g4

9... ♗xd4

6.g3 e5 7.d5 ♙xc3+ 8. ♖xc3

♗e7 9. ♙g2 ♗e4 10. ♖c2 f5=

6.e3 (6.e4 e5!) e5! 7. ♙d2 exd4

8. ♗xd4 ♗xd4 9.exd4 o-o

10. ♙e2 d5! 11.cxd5 ♗xd5=

6. ... ♙xc3

7. ♖xc3 a5!

از آنجا که قصد سفید اجرای b4-b5 و
متواری ساختن c6 یعنی اسب ناظر بر
خانه‌ی e5 است سیاه با اجرای حرکت بالا از این
کار حریف جلوگیری می‌کند.

حالا اگر سفید با 8.b3 مانع از بازی 8...a4
نشود بعد از حرکت 8.a5 ... ممکن است
خانه‌ی b3 ضعیف شود.

8. ♙g5

8.g3 (8.b3 o-o 9.g3 ♗e8 10. ♙g2

e5 (الخ) a4 9. ♙g2 o-o 10.o-o

♗e8=

8. ... h6

9. ♙xf6 ♗xf6

10.e3 o-o

11. ♙e2 e5

12.dxe5 dxe5

13.o-o ♙g4

14.h3 ♙h5

1.d4 ♗f6 f6 2.c4 e6 3. ♗c3 ♙b4

4. ♖c2

♗e7 9. ♙e2! e5 10.d5 e4

11. ♗d2! ±) 8. ♙g3 g4 9. ♗h4

♗xd4 10. ♖d3 ♗f5 11.e4

در نتیجه حصار قلعه‌ی شاه سیاه سُست شده
است.

7.e3

پس از 7.e4 با اجرای حرکت 7...e5!
خانه‌ی d4 ضعیف می‌شود.

7. ... d6

8. ♙e2 e5

9.o-o ♙xc3

این بازی برای پرهیز از حرکت 10. ♗d5
لازم است.

10.bxc3 h6

11. ♙h4 ♗e7

12. ♗ae1 ♙d7

بازی 12... ♙g4 به دلیل 13. ♗xe5!
اشتباه است.

13. ♗d2 g5

14. ♙g3 ♗g7

15.f4!

برتری با سفید است.

(باتونیک - کان. مسکو سال ۱۹۳۶)

2) 5. ... d6!

بهترین ادامه‌ی بازی همین است و حرکت
5...d5 در حال حاضر جایز نیست. از این قرار:

5. ...d5 6.e3 o-o 7. ♙d2 dxc4

8. ♙xc4 ♙d6 9. ♙b5 e5 10. ♙xc6

exd4 11. ♗xd4 bxc6 12. ♗a4

سفید برتری آشکار دارد.

12. ♔xc3

♟d7

D) 4. ...

d6

13. o-o

♟e5

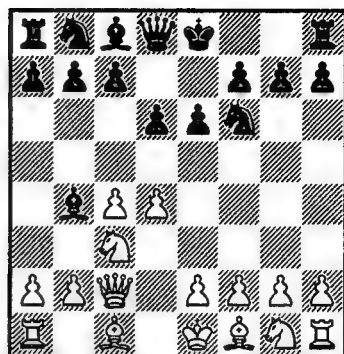
14. ♕c2

♟d7

15. ♖ad1

♔e7

16. ♖fe1



۲۶۰

بازی سفید کمی بهتر است (کرس -

اسمیس洛夫).

3) 5. ♕g5

o-o

حرکت 5...h6 موجب تساوی می‌شود:

5. ...h6 6. ♕h4 o-o 7. e3 e5=

اما راه پایین برتری را به سفید واگذار

می‌کند:

5. ... ♟b d7 (5... ♟c6 6. o-o-o

♟xc3 7. bxc3 ±) 6. e3 b6 7. ♕d3

♟b7 8. f3 ♟xc3+ 9. ♔xc3 c5

10. ♟h3 h6 11. ♕h4 ♔e7

12. ♕g3 e5 13. dxe5 ±

6. ♕f3

سفید با این حرکت از پیشروی پیاده‌ی شاه

سیاه جلوگیری می‌کند بعد از 6. e3 ادامه‌ی بازی

چنین است.

6. e3 e5! 7. ♟e2 ♔e7 8. dxe5 dxe5

9. a3 ♟xc3+ 10. ♟xc3 c6=

6. ...

♟bd7

7. a3

♟xc3+

8. ♔xc3

♔e7

9. e3

b6

10. ♕e2

♟b7

11. o-o

h6

دو هم‌وارد وضع یکسان دارند.

1) 5. ♟f3

♟bd7

6. a3

♟xc3+

7. bxc3

درست بودن این حرکت مشکوک است.

7. ...

e5

8. e3

o-o

9. ♕d3

♖e8

تهدید سیاه اجرای حمله‌ی جناغی است.

10. ♟d2

b6

11. o-o

♟b7

12. ♖fe1

♟f8

شانس دو طرف تقریباً برابر است.

2) 5. e3

o-o

6. ♟e2

e5

7. ♕d2

♖e8

8. a3!

♟xc3

9. ♟xc3

exd4

بازی 9... ♟c6 بهتر است.

10. ♟xd4

♟e4

11. ♕d3

♟xc3

9.e3	♟bd7	1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3. ♟c3 ♙b4
10. ♙c2	♙e8	4. ♙c2
11. ♟d2	c5	E) 4. ... 0-0
12.b4	e5	1) 5.e4 ♟c6
13.bxc5	bxc5	سیاه همچنین می‌تواند بازی را به روش زیر

ادامه دهد:

راه بالا میان رشفسکی و کرس بازی شده است و وضع طرفین برابر است.

4) 5. ♙g5	h6	5. ...c5 6.a3 ♙xc3 7.bxc3 d5! 8.e5 ♟e4 9. ♙d3 cxd4 10.cxd4 ♙a5+ 11. ♙f1 ♙c3!=
6. ♙h4	c5	6. ♟f3 d6
7.d4xc5		7.e5 dx e5
7.e3 cxd4 8.exd4 b6 9. ♟f3 ♙b7		8.dxe5 ♟g4!
10. ♙e2 ♙e7 11.o-o d5=		9. ♙f4 ♟d4
7. ... ♟a6		10. ♙d2 f6!

سیاه ابتکار بازی را در دست دارد. اگر سفید

11...fxe5 بازی کند سیاه با 11. ♟xd4 جواب می‌دهد.

2) 5. ♟f3	c5
6.dxc5	♟a6
7. ♙d2	♙xc5
8.e3	b6

تساوی برقرار است.

3) 5.a3	♙xc3+
6. ♙xc3	

بازی 6... ♟e4 اکنون درست نیست. مثال:

7. ♙c2 f5 8. ♟h3 ♟c6 9.f3 ♟f6	
10.e3 d6 11. ♙d2±	

6. ...	b6
7. ♟f3	♙b7
8. ♙g5	d6

دو طرف وضع برابر دارند.

اینکه که بحث درباره‌ی بازی 4. ♙c2 و جوابهای متعدد سیاه خاتمه یافته لازم است کمی هم درباره‌ی راه 4. ♙b3 که با بازی بالا خویشاوندی نزدیک دارد صحبت شود. تفاوت اصلی و در خور توجه آنها در آن است که در مقابل 4. ♙b3، سیاه ناچار است برای فیل خود تصمیم فوری بگیرد و نمی‌تواند d5... بازی کند. در اینجا نیز برای سیاه دو راه اصلی دفاع وجود دارد یکی 4... ♟c6 و دیگری 4... c5.

بازی 4... ♟c6 در واقع همان حرکت است که سیاه در برابر 4. ♙c2 انجام می‌دهد، منتهی در اینجا بنا به وضعی که وزیر سفید دارد این

گسترش بدهد و در صورت امکان پیاده‌ی d را پیش براند و حمله‌ی متقابل بر ضد شاه حریف را به راه بیاندازد این یورش معمولاً در جناح شاه و برحسب موقعیت در جناح وزیر انجام می‌گیرد.

1) 5. ... ♖×c5
5. ... ♞a6 6.a3 ♖×c5 7. ♞f3 b6
8. ♞g5 ♞b7 9.e3 ♞e7=

6. ♞f3 ♞c6

7. ♞g5 h6

8. ♖×f6 ♙×f6

9.e3 b6

10. ♞e2 ♞b7

11. ♞e4 ♙e7

12.o-o o-o

وضع دو طرف برابر است.

2) 5. ... ♞c6
6. ♞f3 ♞e4
7. ♞d2 ♞×c5

وضع مخاطره‌آمیز وزیر در خانه‌ی b3 تقریباً در همه‌ی حالات احساس می‌شود. بازی 7... ♞×d2 نسبت به حرکت متن ارزش کمتری دارد و ادامه‌ی آن چنین است:

8. ♞×d2 f5 9.e3 ♖×c5 10. ♞e2
o-o 11.o-o-o! b6 12. ♞f3 ♞b7
13. ♙d2±

8. ♙c2 o-o

9.a3 ♖×c3

10. ♖×c3 a5

11.g3 f5

مراقبت از خانه‌ی e4 اهمیت زیادی دارد.

حرکت نسبت به حالت قبل برای سیاه مناسب‌تر می‌شود چون با ادامه‌ی:

5. ♞f3 a5! 6.a3 a4

سیاه یک زمان نفع می‌کند.

از این مورد که بگذریم وزیر سفید در هر یک از این دو خانه که باشد نتیجه یکی است. به علاوه درباره‌ی این حالت قبلاً در مبحث روش راگوزین مثالی آورده شده است. بنابراین راهی که اکنون باید مورد توجه و بررسی قرار گیرد حرکت c5...4 است.

1.d4 ♞f6 2.c4 e6 3. ♞c3 ♞b4

4. ♙b3 c5



۲۶۱

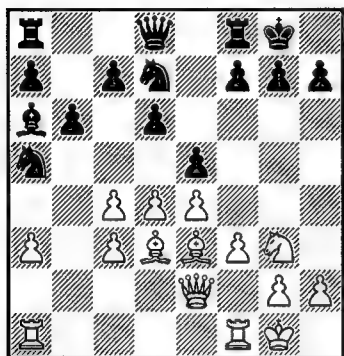
5.d×c5

نکته‌ی جالب آن است که این وضع با آنچه که در حالت 4. ♙c2 دیده‌ایم مشابه نیست. چون حالا فیل شاه سیاه در معرض تهدید است و وزیر سفید در خانه‌ی دیگری قرار دارد. به طور خلاصه ایده‌ی اصلی برای سفید آن است که پیاده‌ی d حریف را در حالت عقب‌مانده باقی نگاه دارد و هجوم بر جناح را تدارک ببیند و اندیشه‌ی سیاه نیز آن است که نیروها را سریعاً

امر سرچشمه می‌گیرد.

«برای درک خوب و کامل تئوری هر
آغاز بازی، لازم است مقاصد و نظریات
سفید دقیقاً مورد توجه قرار بگیرد.»

در اینجا بهترین روش برای پی بردن به
منظور سفید آن است که وضع کمال مطلوب زیر
بررسی شود:



وضع دلخواه سفید در راه سامیش

چنان که می‌بینیم سفید از پیاده‌ها، مرکزی
محکم و استوار ساخته و قصد دارد بازی را با f4
ادامه بدهد و در جناح شاه دست به حمله بزند.
در شکل بالا بازی آن چنان است که از هم‌اکنون
برای سیاه دفاع کار دشواری بنظر می‌رسد.
توضیح آنکه حمله‌ی متقابل بر پیاده‌ی فیل وزیر
سفید یک سلاح مؤثر سیاه محسوب می‌شود اما
وقت زیادی می‌گیرد و تازه اگر به موفقیت هم
برسد جنبه‌ی قطعی ندارد. شانسهای موجود در
جناح دیگر، قدرت بیشتری دارد.

وضع کمال مطلوب منعکس در شکل بالا که
سفید می‌خواهد حتی‌الامکان به آن دست پیدا
کند و سیاه با تمام قوا می‌کوشد مانع پیدایش آن

12. g2

14. o-o

14. d2

15. f4

c7

a4

b6

a6

این بازی در سال ۱۹۵۰ میان ایوه و اوتس
انجام شده است و در موقعیت موجود وضع دو
طرف یکسان است.

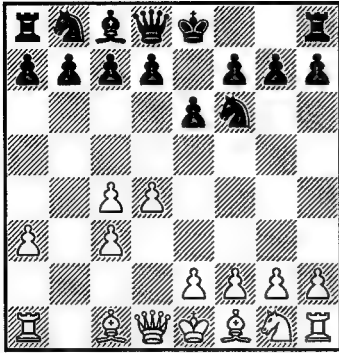
دوم

4. a3

حرکت بالا معروف به روش سامیش، راه بازی
بر قدرتی است و در این راه بازی سفید دانسته
وضع پیاده‌های خود را در جناح وزیر به خطر
می‌اندازد تا مرکز جبهه را استحکام ببخشد و در
جناح شاه به حمله بپردازد.

آشکار است که یک چنین تاکتیک
بی‌باکانه‌ای بازی را به نبردی سخت و جانانه
می‌کشد. پاسخ 4... gxc3+ که حرکت
5. bxc3 را به دنبال دارد اجباری است. از آن
پس سیاه می‌تواند یا با d6... بازی را ادامه دهد
برای آنکه پیاده‌های جناح وزیر سفید به حال
دوپشته باقی بماند که این کار به بهای آزادی
وضع خودش تمام می‌شود؛ و یا با اجرای d5...
برتری در گسترش را سرمایه‌ی عملیات رزمی
قرار دهد.

هر دو اندیشه کامل و بی‌نقص است هرگاه آن
طور که باید و شاید به مرحله‌ی عمل درآیند. اما
اگر سیاه از عهده برنیاورد ممکن است به نتایج
ناگوار برسد. قدرت عظیم راه سامیش و حرکت
روبنیشتن (که بعداً خواهیم دید) نیز از همین



۲۶۳

7. ♖d2 ♘e4

8. ♘f3 ♘×d2

روشن است که زدن پیاده‌ی c3 نادرست است زیرا اسب سیاه آچمز می‌شود و از دست می‌رود.

9. ♙×d2 0-0

10. ♖d3 d6

11. 0-0 ♘c6

12. ♙c2 f5!

سیاه به ایجاد تعادل وضعیت موفق شده است.

2) 6.f3

سفید پیشروی e4 را تدارک می‌بیند.

6. ... d5!

7. e3 0-0

8. c×d5

حرکت فوق ضروری است زیرا در برابر 8. ♖d3? سیاه به روش زیر کسب برتری می‌کند:

8. ... ♙c7! 9. c×d5 c×d4 10. ♙c2

d×e3 11. d×e6 ♙×e6 12. ♖×e3

بشود چنان است که راه سامیش در بیشتر حالات از آن الهام می‌گیرد. سیاه برای اجتناب از این وضع روشهای متفاوتی در اختیار دارد که در اصل به دو راه زیر محدود می‌شود:

یکی آنکه از همان ابتدا با ایجاد رخنه و شکاف، مرکز جبهه‌ی سفید را در هم بریزد؛ و دیگر آنکه با حمله به پیاده‌ی فیل وزیر، به جبران کافی برسد. نوع دفاع سومی هم وجود دارد که باید به عنوان یک داروی مسکن تلقی شود و آن جلوگیری از پیشروی e4 است تا آنجا که ممکن باشد. به امید آنکه سفید برای انجام دادن این کار اجباراً وضع بازی را بر هم بزند. اما این امید ندرتاً تحقق پیدا می‌کند. ضمناً نباید از نظر دور بماند که ساختار پیاده‌های سفید بالقوه از وضع پیاده‌های سیاه سست‌تر است. بنابراین اگر سفید نقشه‌هایش به جایی نرسد چه بسا که باید رسیدن به یک پایان بازی بازنده را انتظار بکشد.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘c3 ♖b4

4.a3 ♙×c3+

5.b×c3

سفید با بازی 4.a3 یک زمان از دست داده، اما سیاه را از داشتن یکی از فیل‌هایش محروم ساخته است.

(شکل ۲۶۳)

5. ... c5

منظور سیاه آن است که مرکز سفید را در هم بریزد.

1) 6.e3 ♙a5

استاد پاخمن در اینجا 8.g3 سپس
 بازی می‌کند. ♠h3-f2

8. ♠h5 9. ♔c2 ♚e8 10.g4 ♜f4
 11.h4 c5 12. ♔f2 ♜g6 h5 ♜f8=
 6.f3

چنان که می‌دانیم قصد سفید اجرای e4 و
 اشغال کامل مرکز است.

6. ... o-o

7.e4 e5

8. ♙g5

به عقیده‌ی استاد مولر ادامه‌ی زیر نیز قابل
 توجه است:

8. ♙d3 ♜c6 9. ♜e2 ♔e8 10.o-o
 b6=

8. ... ♜c6

9. ♜e2 b6

10.g4 ♙a6

11. ♜g3 h6

12. ♙e3 ♜h7

13. ♙d3 ♜a5

14. ♔e2

هر یک از دو هم‌اورد برای اجرای نقشه‌ی
 استراتژیک خود سرگرم فعالیت هستند. به این
 معنی که سفید مقدمات یورش در جناح شاه را
 فراهم آورده است و سیاه هجوم در جناح وزیر را
 شروع کرده است؛ اما در اینجا حمله‌ی سفید
 خیلی شدید است و اجرای عملیات زیر را در نظر
 دارد.

15.h4 16. ♜f5 17. ♔f2 18. ♚a g1

♙c4+

8. ...

♜x d5

نکته‌ی مهم اینجا است که سیاه در مدافعات
 خود برای پس گرفتن پیاده‌ی d5 همیشه از
 سوار خود کمک می‌گیرد و حمله بر مرکز حریف
 را با پیش راندن پیاده‌ی e دنبال می‌کند.

9. ♙d2

♜c6

10. ♙d3

cxd4

11.cxd4

e5!

12.dxe5

♜xe5

13. ♙e4

♜c4

وضع سیاه بهتر است.

5. ...

d5

راه زیر که فیلیپ استاد شطرنج چکسلواکی
 آن را تفسیر کرده و براساس حمله بر پیاده‌ی c4
 بنا شده است، شایان توجه است.

5. ...b6 6.f3 ♙a6 7.e4 ♜c6 8.e5
 ♜g8 9. ♜h3 ♜a5 10. ♔a4 f6
 (10... ♜e7 11. ♙d3 o-o 12. ♙g5
 ♔e8=) 11. ♙d3 ♔e7=

6. ♙g5

c5

7. ♜f3

♜bd7

8.cxd5

exd5

وضع دو طرف برابر است.

5. ...

d6

راه زیر نمونه‌ای از حمله‌ی سفید در جناح
 شاه را نشان می‌دهد:

5. ...o-o 6.f3 d5 7.cxd5 exd5 8.e3

چون سفید که نسبت به راه سامیش یک زمان پیش است، هم برای دفاع از پیاده‌ی c و هم جهت اجرای حمله در جناح شاه وقت کافی در اختیار دارد.

از آنچه گذشت چنین درک می‌کنیم که چون دفاع بسته، نتیجه‌ی رضایت‌بخش نمی‌دهد سیاه باید به بازی آزادتری دست بزند، با این فکر که هر چه زودتر مرکز سفید را از هم متلاشی سازد. به این ترتیب بازی درست سیاه اجرای به موقع حرکات c5... و d5... است.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4

4.e3

سفید قصد دارد جناح شاه را گسترش بدهد و همانطور که ذکر شد در عین حال مقدمات پیشروی آتی پیاده‌ی شاه را تدارک ببیند. در بعضی حالات ایده‌ی راه روبنیش‌تین ممانعت از دویشته شدن پیاده‌هایش در جناح وزیر است و به این منظور ابتدا ♘e2 و سپس a3 بازی می‌کند.

4. ... (الف) c5

5. ♙d3

پس و پیش شدن حرکات با 5. ♘f3-o-o ♙d3 به همان وضعیت بالا می‌رسد. همچنین بعد از ادامه‌ی زیر:
5. ♘f3 o-o 6. ♙e2 d5 7.o-o dxc4
بازی به راه اصلی برمی‌گردد.

5. ... 0-0

6. ♘f3

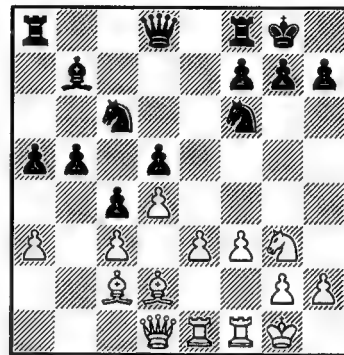
در اینجا حرکت 6. ♘e2 ارزش کمتری

19.g5

سوم

4.e3

این بازی که به روش روبنیش‌تین معروف است به روش سامیش بسیار نزدیک است. اینجا وضع کمال مطلوب سفید در شکل زیر منعکس شده است.



وضع بالا با موقعیت دلخواه سفید در راه سامیش از لحاظ ساختمان بازی مشابه است، با این تفاوت مهم که در اینجا سفید یک زمان اضافی دارد چون در بیشتر حالات پیاده‌ی a3 را به جلو نرانده است. در این وضعیت، نظیر وضع دلخواه سفید در راه سامیش، سفید مرکز نیرومندی دارد و حرکت تهدیدآمیز e4 که دیگر نباید به تأخیر بیافتد مانند دینامیت، راه‌های یک حمله‌ی قطعی را باز می‌کند و به علاوه در اینجا نیز اقدام متقابل سیاه روی جناح وزیر بسیار آرام و بی‌مقدار است. بنابراین بازی ...d6 به منظور راکد نگاه داشتن وضع پیاده‌ها و حمله بر پیاده‌های ستون c برای سیاه مناسب نیست.

9. ♖e2 c6

10. ♘d2 d8

11. a3 cxd4

12. exd4 ♙a5

13. ♙g5 h6

13. ... ♗xd4 14. ♗xd4 ♖xd4

15. ♗d5 الخ

اگر سفید 14. ♙h4؟ پاسخ 14... ♗xd4 به برتری خواهد رسید.

14. ♙xf6 ♙xf6

15. d5

با امکانات برابر برای طرفین بازی.

4. ... b6

5. ♗e2 ♙a6

5. ... ♙b7 6. a3 ♙e7 7. d5!

حالا سفید بعد از آن که پیاده‌ی شاه را به جلو براند در مرکز صحنه‌ی نبرد به برتری می‌رسد.

1) 6. ♗g3 o-o

7. e4 ♗c6

8. ♙d3

(پورتیش - سامکوویچ، سال ۱۹۶۳)

در این وضعیت اگر سیاه 8... ♗xd4 بازی کند با جواب 9. ♙a4! مواجه خواهد شد. اما با اجرای حرکت 8... e5 به امکانات متقابل کافی دست خواهد یافت.

2) 6. a3 ♙xc3+

بازی 6... ♙e7 ضعیف است زیرا بعد از

ادامه‌ی زیر:

دارد و پس از 6... d5 سیاه در جبهه‌ی مرکزی بازی فعالی پیدا می‌کند. مثال:

7. cxd5 exd5 8. dxc5 ♙xc5 9. o-o

♗c6 10. ♗g3 ♖e8 11. b3 ♙g4!

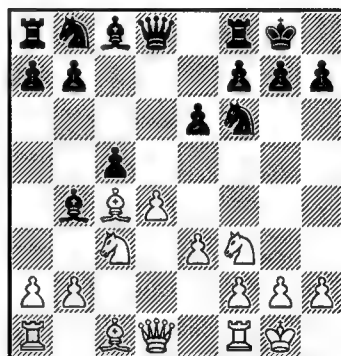
الخ

6. ... d5

7. o-o dxc4

سیاه با این تعویض یک «زمان» کسب می‌کند. ضمناً امکان منفرد شدن پیاده‌ی وزیر را از بین می‌برد و به علاوه قطر بزرگ را برای فیل وزیر سیاه - که بعد از ... b6 در خانه‌ی b7 گسترش خواهد یافت، باز می‌کند.

8. ♙xc4



۲۶۵

8. ... ♙e7

اندیشه در پس این حرکت که منتسب به استاد بزرگ اسمیسلف است خودداری از معاوضه‌ی وزیرهاست. وزیر سیاه در موضع جدید خود از پیاده‌ی فیل وزیر نیز حمایت می‌کند و این امکان را فراهم می‌سازد که فیل سیاه بعد از حرکت a3 بتواند در صورت لزوم به خانه‌ی a5 عقب‌نشینی کند.

شاه جبهه‌ی مرکزی را می‌شکافد و در آنجا به برتری می‌رسد.

2) 4. ... d5
 5.a3 e7
 6.f3 b6
 7. d3 b7
 8.o-o o-o
 9.cxd5 exd5
 10.b4 a6
 11. b3

وضع بازی سفید بهتر است.

(تایمانوف - زوراخوف، سال ۱۹۶۵)

در پایان بحث دفاع نیمزویج اضافه می‌شود که علاوه بر آنچه در بالا گذشت سفید در روش روبینشتین برای حرکت چهارم باز هم امکانات دیگری در اختیار دارد. ذیلاً حرکت 4. f3 به عنوان جالب‌ترین این راه بازیها بررسی می‌شود.

چهارم

1.d4 f6 2.c4 e6 3. c3 b4
 4. f3 c5

در این حال بازی +c3... به منظور تضعیف پیاده‌ی c4 خوب نیست چون سفید با اسب دیگر از این پیاده دفاع می‌کند و سریعاً مرکزی نیرومند به وجود می‌آورد. سفید در نظر دارد d2 بازی کند و در صورت لزوم به سبب فشار حریف بر d4 حرکت b3 را انجام دهد. حرکت متن برای ایجاد تساوی کفایت می‌کند.

7. f4 d5 8.cxd5 xf1 9. xf1
 exd5 10.g4 g5 11. h5!

ابتکار بازی در دست سفید خواهد بود.

7. xc3 d5
 8. f3 o-o

(تایمانف - اسپاسکی، سال ۱۹۶۱)

9. e2 در ادامه‌ی بازی بالا بعد از حرکت
 سیاه از راه زیر یک پیاده قربانی داده است.
 9. ...c5 10.dxc5 b d7
 و بازی حالتی زیبا پیدا کرده است.

4. ... c6
 5. e2 d5
 6.a3 f8
 7.cxd5 exd5
 8. f4 e7
 9.b4 g6
 10. h5

وضع سفید بهتر است.

راه قدیمی d5... که در حرکت چهارم معمول بوده امروزه کمتر بازی می‌شود چون نتیجه‌ی آن به نفع سفید تمام می‌شود. مثال:

1) 4. ... d5
 5.a3 xc3+
 6.bxc3 c5
 7.cxd5 exd5
 8. d3 o-o
 9. e2

به دنبال آن سفید طرح خود را با 10. g3 و بعد f3 اجرا می‌کند و با پیش راندن پیاده‌ی

cxd4! 9. ♖xd4 e5 10. ♜f3 ♜c6
11. ♜d1 ♚c5 12. e3 o-o 13. ♙e2
♙g4 14. o-o ♜a c8 15. ♚b3

با مختصر امتیاز برای سفید.

5. ... ♙xc3
6. ♚xc3 ♜e4
7. ♚c2 c5
8. dxc5 ♜c6
9. cxd5

بعد از 9. ♜f3 بازی می‌تواند به طریق زیر

دنبال شود:

9. ... ♚a5+ 10. ♙d2 ♚xc5 11. e3
♜xd2 12. ♜xd2 o-o 13. b4 ♚e7
14. ♙d3 g6 15. o-o

و سیاه پس از 15. dxc4 با اندیشه‌ی پیش
راندن پیاده‌ی شاه بازی را تعقیب خواهد کرد.

9. ... exd5
10. ♜f3 ♚a5+
11. ♙d2 ♚xc5

اگر سیاه 11. ♜xd2 بازی کند سفید به
برتری موضعی پیوزیسیر طولانی خواهد

رسید. از این قرار:

12. ♚xd2 ♚xc5 13. ♜c1 ♚b6
14. e3 الخ

12. ♚xc5 ♜xc5
13. ♙e3!

در اینجا بازی معمول 13. ♙c3 است اما
این حرکت جدید سیاه را وادار می‌کند که قصد
خود را آشکار سازد.

(شکل ۲۶۶)

5.g3

5. ♚b3 ♜e4 6. ♙d2 ♜xd2
7. ♜xd2 cxd4 8. ♚xb4 ♜c6=

5. ... ♜e4
6. ♙d2 ♜xd2
7. ♚xd2 ♚a5
8. ♙g2 o-o
9. o-o cxd4
10. ♜xd4 ♜c6
11. ♜c1 ♚c5

وضع دو هم‌آورد یکسان است.

دفاع نیمزوویچ

گنورگی یف - کاسپاروف

سال ۱۹۸۸

1. d4 ♜f6
2. c4 e6
3. ♜c3 ♙b4
4. ♚c2 d5
5. a3!

1) 5. cxd5 exd5 6. ♙g5 h6 ♙h4
(7. ♙xf6 ♚xf6 8. a3 ♙xc3+
9. ♚xc3 o-o 10. e3 ♙f5! الخ) c5
8. o-o-o ♙xc3! 9. ♚xc3 g5
10. ♙g3 cxd4! حمله در اختیار سیاه است.
2) 5. cxd5 ♚xd5

راه قدیمی ♚xd5... 5 امروز متداول نیست
مثال:

6. ♜f3 c5 7. ♙d2 ♙xc3 8. ♙xc3

24. ♖c1

اسبهای سیاه که نقطه‌ی اتکایی ندارند
 قادر به رقابت با فیلهای حریف نیستند.
 ضمن آن که پیاده‌ی منفرد سیاه بالقوه
 ضعیف است.

24. ... ♜a5

25. ♕d4 ♖e7

26. ♖he1 ♖d7

26. ... ♖x e1 27. ♖x e1 ♜b3

28. ♕c3

29. ♕b4 با تهدید اجرای حرکت

27. ♕c3 ♜b3

28. ♖cd1 ♜c5

29. ♖e5! ♜f7

هیچ راه دیگری برای حفظ پیاده‌ی d5
 وجود ندارد.

30. ♖e3 ♜d6

31. ♕b1 ♜c4

32. ♖e2 ♖fd8

33. ♕a2 b5

اسبهای سیاه پایگاه استواری ندارند و سیاه
 بایستی از اجرای تهدید زیر پیش‌گیری کند:

34. ♖x d5 ♖x d5 35. ♕x c4

34.b3 d4

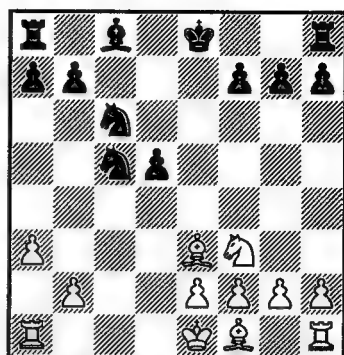
سیاه امکانات تاکتیکی خود را به مرحله‌ی
 آزمایش می‌گذارد. حرکت 34... ♜x a3
 نادرست است زیرا پس از: 24. ♕b4 باعث از
 دست رفتن بازی می‌شود.

همچنین 34... ♜b6 هم بعد از جواب

35. ♕a5 وضع بازی را برای سیاه ناامیدکننده

13. ...

♜e4



۲۶۶

یک امکان دیگر سیاه بازی 13. ♜b3 است

و بعد از:

14. ♖d1 ♕e6 15. ♖d3

برای سیاه شانس رسیدن به تساوی نامعلوم
 است.

14. ♜d4 0-0

15. ♖d1 ♕e6

16.f3 ♜d6!?

سیاه سعی می‌کند بازی خود را فعال نشان
 بدهد. حرکت 16... ♜f6 نیز بازی کردنی است.

17. ♜x e6 fxe6

18. ♕c5 ♖ad8

19.e4 ♖fe8

20.ex d5 ex d5+

21. ♖f2 b6

22. ♕e3 ♖e5

23. ♕d3

حرکت 23. ♕f4 نابهنگام است و سیاه

23... ♖f5 بازی خواهد کرد.

23. ... ♖df8

می‌سازد.

جست‌وجو می‌کرد:

42. ... ♖d2 43. ♙b3 ♜c5

44. ♗xc3 ♜xb3 45. ♗xb3 ♗xg2

46. h4 ♙e7! الخ

43. ♙d6 ♖b6+

44. ♙d5!

منظور سفید اجرای تهدید زیر است:

45. ♙b3 ♗xb5+ 46. ♙c4 ♗a5

47. ♙b4

44. ... ♖h6

45. ♙b3 ♜b6+

46. ♙c5 ♗xh2

47. a4 ♙e7

47. ... ♖h6 48. ♗xc3 الخ

48. ♙c6!

اشغال این موضع حساس از جانب شاه سفید
اثر تعیین‌کننده دارد. برعکس بازی 48.a5 از
قاطعیت کمتری برخوردار است. مثال:

48. ... ♜d7+ (یا 48... ♜c8)

49. ♙c6 ♖h6+

48. ... ♜d7 49. ♗xc3 ♗xg2

50. f4 h5 51. ♗e3+ ♙d8

52. ♗d3 ♗g6+ 53. ♙b7 h4

54. ♙xa7 ♗g3 55. ♗xg3 h×g3

56. ♙d5 ♙e7 57. ♙g2! ♙d6

58. b6 g6 59. a5 ♙c5 60. b7

♙b4 61. a6

و حالا اگر سیاه 61... ♙a5 بازی کند

سفید 62. ♙f1 انجام می‌دهد. پیروزی سفید

35. bxc4

سفید باید به گرفتن یک پیاده اکتفا کند برای
آن که حرکت «ظاهراً برنده‌ی» 35. ♙b4 به
جایی نمی‌رسد، مثال:

35. ... d3 36. ♙xc5 (36. ♗e-e1 d2

36. bxc4 dxe2

37... ♜d3+ با 37. cxb5+ ♙h8 39. ♗xd7 ♜xd7)

36... dxe2 37. ♗xd7 ♗xd7 38. bxc4

. الخ ♗d2!

35. ... dxc3

36. ♗xd7 ♗xd7

37. cxb5+ ♙f8

38. ♗c2 ♗b7

39. ♙c4!

پیاده‌ی دورافتاده‌ی c3 حامی درست و
حسابی ندارد. حال آنکه اکثریت پیاده‌های سفید
در جناح وزیر بالقوه نیرویی غیرقابل مقاومت
است.

39. ... ♜a4

40. ♙e3

شاه سفید وارد معرکه می‌شود.

40. ... ♗e7+

سیاه هر آنچه در توان دارد انجام می‌دهد.
راه زیر برای سیاه ناامید کننده است:

40. ... ♙e7 41. ♙d4 ♙d6

42. ♗e2

41. ♙d4 ♗d7+

42. ♙e5 ♗b7?!

سیاه بهترین شانس را باید در ادامه‌ی زیر

برای انتخاب محل آینده استقرار اسب وزیر و
فیل شاه هنوز باز است.

10. ♖e1

سفید رخ را وارد بازی می‌کند و خانه‌های
مرکزی ستون شاه را کنترل می‌کند.

10. ♖g5 ♜b7 11. ♔e2 ♜b d7

12. ♖ac1 ♖c8 الخ

10. ... ♜b7

11. ♖d3

فیل از موضع نامناسب تغییر مکان می‌دهد و
در پایگاه جدید نشانه‌روی بر قلعه‌ی شاه حریف
را عهده‌دار می‌شود.

11. ... ♜c6

12. a3 ♜e7

13. ♖c2 ♖e8

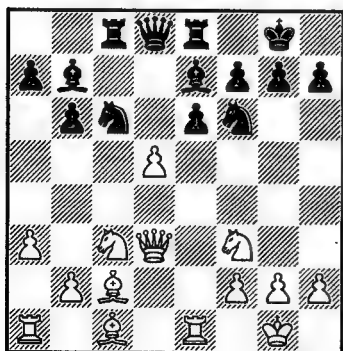
14. ♔d3 ♖c8

14. ...g6 15. ♖h6 ♖c8 16. ♖ad1

♜f8 17. ♖x8 ♖x8 18. ♜g5

19. ♔h3 با تهدید

15.d5



۲۶۷

سفید با اجرای این حرکت ضمن باز کردن

دفاع نیمزویج

کاریوف - پورتیش

سال ۱۹۷۵

1.c4 ♜f6

2. ♜c3 e6

3.d4 ♜b4

4.e3 c5

5. ♖d3 o-o

6. ♜f3 d5

7.o-o cxd4

سیاه ستون c و راه بازگشت فیل شاهش را
باز می‌کند. جنبه‌ی منفی این حرکت در آن است
که ستون شاه به نفع نیروهای سفید باز می‌شود و
با باز شدن قطر، فیل وزیر سفید به نحوی فعال
گسترش پیدا می‌کند.

سیاه می‌توانست فکر ایجاد پیاده‌ی منفرد
برای حریف را کمی به تأخیر بیندازد و بکوشد
پاسخهای متعدد او را محدود سازد. مثال:

7. ... ♜c6 8.a3 cxd4 9.exd4 ♖xc3

10.bxc3 dxc4 11. ♖xc4 ♔a5

سیاه ضمن یورش به پیاده‌ی c3، امکان
پیش راندن پیاده‌ی شاه و آزاد ساختن وضع
بازی خود را فراهم می‌آورد.

8.exd4 dxc4

9. ♖xc4 b6

به این ترتیب فیل وزیر می‌تواند روی
مناسب‌ترین قطر جا بگیرد. ضمناً دست سیاه

حریف - که در جناح شاه تعداد کافی سوار در اختیار ندارد - پیدا کردن جواب مناسب جهت دفاع از قلعه‌ی شاه دشوار بود. مثال:

20. ♖b3! 21. ♔c7

20. ... ♔c7

21. ♖g6

این حرکت مقدمه‌ی یک «ترکیب» است که سفید به موفقیت آن دل بسته است.

21. ... ♖g6

سیاه توجهی به تعقیب بازی به وسیله‌ی حرکت 21... ♖g5 ندارد. مثال:

22. ♖e8+ ♖e8 23. ♔g5 ♖g6

24. ♖g6+ ♔f8 25. ♔g5 ♖e7

(سفید می‌برد 26. ♔h7+ 25... ♖g7)

26. ♔e6+ ♖e6 27. ♔e6

حمله در دست سفید است.

22. ♔c4+ ♔g7

23. ♖f4 ♖a6!

آیا سفید قبل از اجرای ترکیب موردنظر، این حرکت دفاعی حریف را پیش‌بینی کرده بوده است؟

حرکت اخیر سیاه وضع را به یک پایان بازی می‌کشانده که سفید یک پیاده بیشتر دارد اما برتری او به سبب ضعف جناح وزیرش ناچیز است. حرکات پایین که منجر به ساده شدن وضعیت می‌شود الزامی هستند و سفید برای آن که سوارش را پس بگیرد راه دیگری در اختیار ندارد.

24. ♔c3+ ♖f6

25. ♖c7 ♖c3

ستون شاه امکان استفاده از پست مناسب در پشت پیاده‌ی منفرد را از دست حریف خارج می‌سازد و بر اثر آن می‌تواند فیل وزیر را به مؤثرترین وجه وارد بازی کند.

15. ... exd5

این حرکت اجباری است. زیرا بعد از:

15. ... ♔a5 (15... ♔d5 16. ♔h7

16. dxex ♔d3 17. exf7+ ♔xf7

18. ♔e5+ ♔g8 19. ♔d3

وضعیت به سود سفید خواهد بود.

16. ♔g5 ♔e4

باز هم این تنها جواب مناسب سیاه است. برای آن که پس از 16... ♔g6 سفید با بازی 17. ♖e7 پیروز می‌شود.

17. ♔e4

این حرکت از بازی زیر بهتر است:

17. ♔d5 ♔g5 18. ♖e4 ♖e4

19. ♔e4 ♔g6

17. ... dxe4

18. ♔e4 ♔g6

19. ♔h4

حالا سفید به ابتکار عمل زیادی دست یافته است.

19. ... h5

سیاه که با دشواری جدی روبروست با توسل به حرکت بالا از هجوم هم‌زمان اسب سفید بر خانه‌های h7 و f7 از طریق ورود به خانه‌ی g5 پیشگیری می‌کند.

20. ♖ad1!?

اگر سفید 20. ♖b3! بازی می‌کرد برای

پس می‌گیرد.

در اینجا طرفین بازی، به نتیجه‌ی مساوی توافق می‌کنند و دست یکدیگر را می‌فشارند.

بولات آسانوف - الشن مرادی

کیش سال ۲۰۰۵

1.d4 ♘f6

2.c4 e6

3. ♘c3 ♘b4

4.e3 b6

5. ♘ge2 ♘a6

6.a3 ♘e7

این عقب‌نشینی فیل چندان هم بد نیست.
اما ادامه:

6. ... ♘xc3+ 7. ♘xc3 d5

بیشتر بازی می‌شود. زیرا سیاه به واسطه آن
به راحتی مشکلات کار گسترش خود را حل
می‌کند. مثال:

8. ♔f3 o-o 9.cxd5 exd5 10. ♘xa6

♘xa6 11.o-o c6 12. ♘d2 ♘c7

13. ♖ad1 ♔d7 (13... ♖e8!?)

14. ♔e2 ♖fe8 15.f3 ♔e7

16. ♔f2 c5 17. ♘e2 ♘e6 18. ♘c3

♘c7 19. ♘d2 ♘e6 20. ♘c3 ♘c7

21. ♘d2

مساوی توافقی

(هلستن - لیتائو سال ۲۰۰۵)

7. ♘g3

ادامه دیگری که زیاد بازی می‌شود چنین

است:

26. ♖xe8 ♖xe8

27.bxc3 ♘e2

28. ♖e1 ♖c8

29. ♖xe2

در غیر این صورت حرکت 29... ♘f3
امتیاز سفید را بی‌ارزش می‌سازد.

29. ... ♖xc7

حالا که فیل وزیر سفید از صحنه‌ی پیکار
خارج شده است ضعف پیاده‌های گسسته‌ی
سفید در جناح وزیر نمایان‌تر می‌شود.

30. ♖e6 ♘d8

30. ... ♘a5 31. ♘e5 ♖xc3 32.f4!

سفید به لطف استقرار نیروها در مرکز عرصه
از وضعیت بهتری بهره‌مند است.

31. ♖e3 ♔f6

32. ♔f1 ♘e6

33.g3 g5

35.h3 ♖c5

35. ♘d2 ♖d5

36. ♔e2 ♘c5

37.c4

بازی 37. ♘e4+ به طور نامحسوس بهتر
است. از آن نظر که حرکت متن موجب فعال‌تر
شدن رخ سیاه می‌شود.

37. ... ♖d4

38. ♖e8 h4!

39. ♖f8+ ♔e7

40. ♖h8 hxc3

41.fxc3 ♖d3

به این ترتیب سیاه پیاده‌ای را که عقب بود

8. ...

o-o

9. ♖b2

این حرکت یک نوآوری می باشد. قبلاً سفید 9. ♖e2 بازی می کرد و سیاه بعد از ادامه زیر:

9. ...c5 10. o-o ♜c6

به بازی متقابل دست می یافت.

9. ...

♙b7

سیاه می کوشد مانع از گسترش سوارهای سفید بشود. اما ادامه پایین موجه تر بنظر می رسد:

9. ...c5 10. cxd5 (10. dxc5 dxc4!)

10... ♖xf1 11. ♖xf1 ♜xd5

(11... exd5 12. dxc5 bxc5 13. ♜f5

12. dxc5 ♜xc3) (به سود سیاه نیست

13. ♖xc3 ♙xd1+ 14. ♜xd1 ♖xc5

10. cxd5

♜xd5

11. ♖d3!

♜xc3

12. ♖xc3

♖g2?

سیاه خطر را درست ارزیابی نمی کند و «پیاده‌ی زهرآلود» را می خورد. ادامه بهتر چنین است:

12. ... ♜d7 13. ♙c2 h6

13. ♜g1

♙b7

14. d5

با تهدید: 15. ♜f5 و یا:

15. ♖xh7+ ♖xh7 16. ♙h5+

♖g8 17. ♜f5

14. ...

♖f6

پس از 14...g6 سفید می تواند به روش زیر حمله را ادامه بدهد:

7. ♜f4d5 8. cxd5 ♖xf1 9. ♖xf1

♜xd5 (9... exd5 10. ♙f3c6

11. g4g5 12. ♜h5 ♜xh5 13. gxxh5

♜a6 14. e4 ♜c7 15. h4!? gxxh4

(سفید ابتکار عمل را بدست می گیرد 16. ♖f4

10. ♜xd5 exd5 11. ♙h5c6

12. ♜e6 g6 13. ♙e5 ♖f6

14. ♜xd8+ ♖xe5 15. ♜xc6

(15. ♜xf7 ♖xf7 16. dxe5 ♜d7

17. f4 ♜c5 18. b4 ♜e4 19. ♖b2

♖e6 20. ♖e2h5 21. ♜hc1c5

22. ♜ab1a5! (سیاه جبران کافی دارد. 15. ' 15. ' ♜xc6

16. dxe5 ♜xe5

17. ♖d2 ♖e7 18. ♖c3f6 19. ♖e2

♖e6 20. ♜hd1 ♜hd8 21. ♜d4f5

22. ♜ad1 ♜d7

سیاه می تواند بازی را حفظ کند.

(رِشلیس - آدامس سال ۱۹۹۰)

7. ...

d5

8. b3

تعویض فیل های «سفیدرو» چیزی عاید سفید نخواهد کرد. مثال:

8. cxd5 ♖xf1 9. ♜xf1 exd5

10. ♜g3 ♙d7 11. ♙f8 ♜c6

12. o-o g6 13. ♖d2 o-o 14. ♜ce2

h5 15. ♜fc1h4 16. ♜f1 ♜e4

باتونیک - برونشتمین سال ۱۹۵۱

در راه فرعی بالا اگر سفید 12. ♜f5 بازی کند، سیاه با 12... ♖f8 سپس 12...g6 و بعد 12...g7 ادامه خواهد داد.

25. ♖e4) 25. ♖b1 ♖e8 15.dxe6 fxe6 16. ♖c2 ♖f7
 26. ♜g3+ ♖h6 27. ♜h3+ ♖g5 17. ♜h5 ♜g8 18. ♜f4 ♖d6
 28. ♖e4 19. ♜d1 ♜d5 20. ♜xg6! hxg6

16. ♖xc3 ♖f6

سیاه قادر نیست از قدرت‌نمایی رخ حریف
 جلوگیری کند.

17. ♖xf6 gxf6

18. ♜h5+ ♖h8

19. ♜g7 f5

20.dxe6 fxe6

21. ♜xc7

ادامه قویتر سفید چنین بود:

21. ♜c1! ♜c6 22. ♜xc7

و می‌توانست بازی را سریعتر خاتمه بدهد.

در هر حال برتری سفید برای پیروزی کفایت

می‌کند.

21. ... ♜a6

ادامه بهتر این‌طور بود:

21. ... ♜a6 22. ♜c2 ♜b5

22. ♜xa6

22. ♜xb7 ♜c5 23. ♜c7 ♜xd3+

24. ♖e2 ♜e5 25. ♜f4±

22. ... ♜xa6

23. ♜d1 ♜b5

24. ♜d6 ♜e8

25. ♜g7 ♜g6

26. ♜xe6 ♜f6

27. ♜cd7 ♜e8

28. ♜e7 a5

29. ♜d4

که در نهایت سفید به وضع برنده‌ای می‌رسد.
 در راه بالا اگر سیاه ♜d6... 18 بازی کند،
 ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد که به مات
 منجر خواهد شد:

19. ♜xg6! hxg6 20. ♜xg6+ ♖e7

21. ♜xe6! ♖c8 22. ♜f6+! ♖d7

23. ♜f8+ ♜xf8 24. o-o-o+ ♜d6

25. ♖f5+ ♖c6 26. ♖e4+

15. ♖c2!

این حرکت ساده و در عین حال نیرومند
 تمام نقشه‌های باطل سیاه را نقش بر آب می‌کند.

15. ... ♜xc3+

ادامه پایین هم کمکی به سیاه نمی‌کند.

15. ...g6 16.dxe6 ♖e7 (16...fxe6

17. ♜h5 ♜xc3+ 18. ♖xc3 ♜f7

19. ♜xg6 hxg6 20. ♜xg6+ ♖f8

21. ♖h8+ ♖e7 22. ♜xe6+ ♖xe6

23. ♖xd8) با برتری قاطع سفید

17. ♜h5 ♜xc3+ 18. ♖xc3 f5

19. ♜g3 ♜e4 (19... ♖xe6

20. ♜c4 ♜d5 21. ♜h5) زیاد

20. ♜xe4 c6 (سفید

22. ♜xg6! hxg6 23. ♜xg6+ ♖h7

24. ♖d3 ♖d8 (24... ♖h8

2.c4 e6
 3. ♘c3 ♙b4
 4. ♖c2 o-o
 5.a3 ♙xc3+
 6. ♖xc3 b6
 7. ♙g5 ♙b7
 8.e3

یک راه دیگری بازی به شرح زیر است:

8.f3h6 9. ♙h4d5 10.e3 ♘bd7
 11.cxd5 ♘xd5 12. ♙xd8 ♘xc3
 13. ♙h4 (13. ♙xc7 ♘d5) ... ♘d5
 14. ♙f2c5 15.e4 ♘e7 16. ♘e2
 ♙ac8 17. ♘c3 cxd4 18. ♙xd4
 ♘c5 19. ♙d1 ♙fd8 20. ♙e3
 ♙xd1+ 21. ♙xd1e5 22.b4

(کرامنیک - لکو سال ۲۰۰۶)

8. ... d6
 9.f3 ♘bd7
 10. ♘h3

راه زیر انتخاب بهتر است:

10. ♙d3c5 11. ♘e2 ♙c8 12. ♖b3
 الخ
 10. ... c5
 11.dxc5
 11.o-o-o h6 12. ♙h4d5

با وضعیتی پیچیده و مبهم

11. ... bxc5
 12. ♙d1

این یک راه نادر است. شاخه بهتر عبارتست

از:

ادامه زیر به برتری قاطع سفید می‌انجامید:
 29. ♙xb6 ♙f7 30. ♘c7 ♙xb6
 31. ♘xa8 ♙f6 32.b4 axb4 33.axb4
 29. ... ♙f7
 30. ♘g5 ♙g8
 31. ♙dd7 ♙xb3
 31. ...h6 32. ♘f3 ♙xb3 33. ♙h7+
 ♙g8 34. ♙dg7+ ♙f8 35. ♘e5

برتری سفید سرنوشت‌ساز است.

32. ♙xh7+ ♙g8 33. ♙dg7+
 ♙f8 34. ♙c7 ♙g8
 35. ♙hg7+ ♙h8 36. ♙gd7 b5
 37. ♙h7+ ♙g8 38. ♙cg7+
 ♙f8 39. ♙b7 ♙g8 40. ♙xb5
 a4 41. ♙bb7 ♙d8 42. ♙bg7+
 ♙f8 43. ♙c7 ♙g8
 44. ♙hg7+ ♙h8 45. ♘f7+
 ♙xg7 46. ♘d8+ ♙g8
 47. ♘c6 f4 48.exf4 ♙f7
 49. ♘e5 ♙b3 50. ♙c3 ♙xf4
 51. ♙g3+ ♙h7 52. ♙g4 ♙f6
 53. ♙d4 ♙h6 54.h4 ♙h5
 55. ♘d3 ♙b5 56. ♙d2 ♙h6
 57. ♘b2 ♙h5 58. ♙c3 ♙c5+
 59. ♙b4

سیاه شکست را می‌پذیرد.

امیر باقری - هی‌بن‌های داتو

رشت سال ۱۹۹۸

1.d4

♘f6

خاتمه می بخشد.

29. ♔×g2

g5+

30. ♔×g5

بعد از: 30. ♔f1 ♔×f3 سفید بدون دفاع

می شود.

30. ...h×g5 31. ♖ec1 ♘h5

32. ♘h3 ♔e3 33. ♖×c4 g4

34. ♖c8+ ♔h7 35. ♜g4 ♔×e4+

36. ♔f1 ♔f3+ 37. ♔e1 ♔e3+

38. ♔d1 d3

سفید به بازی ادامه نمی دهد.

دفاع هندی وزیر

در مقدمه می مجموعه ی دفاعهای هندی

نیمزویچ گفته شد که سفید ممکن است در

حرکت سوم 3. ♘c3 و یا 3. ♘f3 بازی کند.

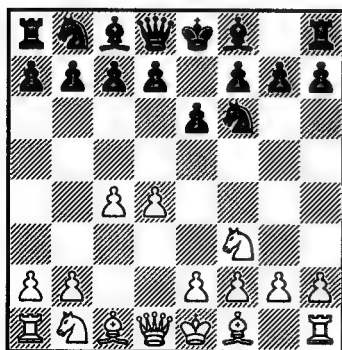
آنچه تا اینجا از نظر خوانندگان گذشت مربوط به

بازی نخست یعنی 3. ♘c3 بود و اینک بازی

3. ♘f3 و راههایی که از آن جدا می شود مورد

بررسی قرار می گیرد.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘f3



۲۶۹

12. ♘e2 ♔b6 13.o-o d5

12. ...

♔b6

13. ♘e2

h6

14. ♘h4

d5

15.o-o

♘a6!

سیاه بازی را متعادل می سازد.

16. ♖d2

♖ab8

17. ♔c1

♖fc8

18. ♖fd1

♔b3

19.c×d5

♘×e2

20. ♖×e2

e×d5

21. ♖c2

♖e8

22. ♘f2

♘e5

23. ♘g3

♖b5

24. ♘f2

c4

25. ♖e1

d4

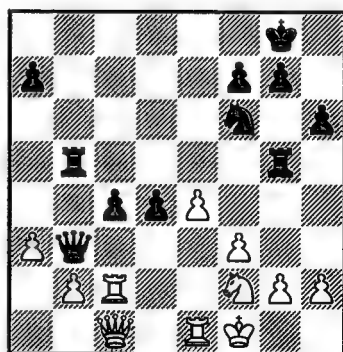
26. ♘×e5

♖e×e5

27.e4

♖g5!

28. ♔f1



۲۶۸

28. ...

♖×g2!!

یک حرکت غیرمنتظره که به زیبایی بازی را

این دفعه روشی را که سیاه انتخاب می‌کند فیانکتو، یعنی نظارت از فاصله‌ی دور است.

بنابر قاعده‌ی کلی، برای رهایی از فشار فیل فیانکتوی حریف، بهترین روش آن است که فیل خود را روی همان قطر در حالت فیانکتو گسترش بدهیم.

در دفاع هندی وزیر برای سفید مهمترین کار آن است که در لحظه‌ی مناسب d5 کند چون اگر به بستن قطر فیل وزیر سیاه موفق بشود برای پیش راندن پیاده‌ی شاه، دیگر مانعی بر سر راه نمی‌بیند. همچنین می‌تواند برای معاوضه‌ی فیلها اقدام کند. البته باید در نظر داشته باشد که هرگونه معاوضه به سود آزادی بازی سیاه تمام می‌شود.

اما راجع به سیاه، باید بدانیم که سیاه برای تحقق ایده‌ی خود راههای بیشتری در اختیار دارد. یکی آنکه با یکی از سوارها (بیشتر اوقات با اسب و گاهی با فیل) خانه‌ی e4 را اشغال کرده از پیشروی پیاده‌ی شاه حریف جلوگیری کند، و دیگر آنکه این خانه را با یک پیاده مثلاً d5... یا f5... (البته پس از تغییر مکان اسب f6) کنترل کند. در حالت اجرای d5... راه فیل وزیر سیاه بسته می‌شود و این امر غالباً ضررهای جدی ایجاد می‌کند، و در حالت بازی f5... گاهی راه پیشروی پیاده‌ی وزیر سفید به خانه‌ی d5 هموار می‌شود.

همچنین سیاه می‌تواند با c5... دست به حمله‌ی متقابل بزند، اما در این حال باید قبلاً اطمینان پیدا کند که پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 ممکن نباشد و پیاده‌ی وزیر سیاه هم

در وضع بالا سیاه راههای دفاعی زیر را تحت اختیار دارد.

۱. دفاع هندی وزیر b6... 3.

۲. دفاع بوگولیووف b4+... 3.

۳. گامبی بلومن فلد c5... 3.

علاوه بر راههای بالا، سیاه در صورت تمایل می‌تواند با حرکت d5... بازی را به گشایش پیاده‌ی وزیر بکشانند.

دفاع هندی وزیر

1.d4

2.c4

3.f3

f6

e6

b6

قبلاً خویشتاوندی نزدیک میان این دفاع و دفاع نیمزویج خاطرنشان شده است. در بسیاری از حالات، ایده‌ها و گاهی راههای این دو دفاع یکسان و شبیه به یکدیگر است، به علاوه اهمیت روانی شایان توجه این دفاع در آن است که سفید اغلب برای اجتناب از دفاع نیمزویج ابتدا اسب شاه را گسترش می‌دهد، بنابراین لازم است سیاه طرز مقابله با هر دو روش را بداند.

در این راه دفاعی نحوه‌ی صف‌آرایی پیاده‌ها و وضعهای دلخواه سفید با آنچه قبلاً دیده‌ایم تفاوتی ندارد. لازم است یادآوری شود که اصولاً کشمکش دو هموارد روی امکانات سفید برای اجرای حرکت e4 دور می‌زند. به این معنی که طرف مهاجم می‌خواهد این حرکت را بازی کند و مدافع در صدد است مانع از انجام یافتن این کار بشود.

5. ... ♖b4

6. ♔c2 ♜e4

7. ♙d3 f5

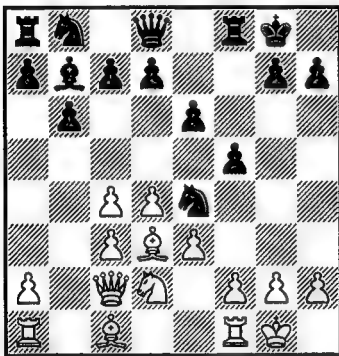
با توجه به آنچه در بالا گفته شد سیاه در اینجا با پیاده‌ی f5 خانه‌ی e4 را کنترل کرده است. روشن است که اگر با پیاده‌ی d5 این کار را بکند راه به روی فیل b7 بسته می‌شود.

8. o-o ♙x3

9. bxc3 o-o

10. ♜d2

مبارزه بر سر خانه‌ی e4 ادامه دارد.



1) 10. ... ♔h4

11. f3!

اگر سفید به منظور گرفتن یک پیاده 11.g3? بازی کند به دلیل جواب 11... ♜g5 که تهدید مات با ♜h3+ ... را ایجاد می‌کند به وضع نامناسبی دچار می‌شود. مثال:

11.g3? ♜g5! 12.e4 fxe4 13.gxh4 ♜h3+ 14. ♔g2 exd3+ 15. ♔xh3 dxc2

در نتیجه وضع سیاه بهتر است.

به صورت عقب‌مانده در نیاید.

با ذکر مقدمه‌ی بالا اکنون درک و فهم راه اصلی بازی بسیار آسان است. برخلاف دفاع نیمزویچ اینجا فقط یک راه اصلی وجود دارد که بر اثر آن تمامی دفاع به موفقیت یا شکست می‌انجامد.

هدف دو هم‌اورد باید هم گسترش قوا و هم مراقبت احتیاط‌آمیز از e4 باشد.

حالا روشهایی که دو طرف برای رسیدن به هدف بالا پیش می‌گیرند مورد بررسی قرار داده می‌شوند:

1.d4 ♜f6 2.c4 e6 3. ♜f3 b6

اول

سفید اسب وزیر را در خانه‌ی c3 گسترش می‌دهد:

4. ♜c3

منظور سفید آن است که پس از گسترش فیل در خانه‌ی d3 از پیاده‌ها مرکز نیرومندی بسازد.

4. ... ♙b7

حرکت 4... ♙b4 بازی را به یکی از راههای دفاع نیمزویچ در می‌آورد که از لحاظ تئوری برای هدف سیاه کفایت می‌کند. سفید می‌تواند برای ممانعت از این حرکت سیاه قبل از گسترش فیل وزیر ابتدا 4.a3 بازی کند.

5.e3 (الف)

در مقابل 5. ♔c2 سیاه می‌تواند با 5... ♙b4 مانع از اجرای e4 بشود.

10. ♔xc3

سفید از آن جهت با وزیر، اسب حریف را می‌زند که در وضع پیاده‌های جناح وزیرش وضعی ایجاد نشود.

10. ... o-o

11. ♖e2 d6

12. o-o ♜d7

13. ♞fd1 ♜f6

وضع بازی به تساوی انجامیده است.

دوم

سفید پیاده‌ی شاه را بازی می‌کند.

4.e3

4. ♙f4 ♙b7 5.e3 ♜e4 6. ♙d3
♙b4+ =

4. ... ♙b7

5. ♙d3 ♙e7

حرکت ♙b4+... 5 به بازی سفید کمی برتری می‌دهد:

5. ... ♙b4+ 6. ♜b d2 o-o 7. o-o
d5 8. b3 ♜b d7 9. ♙b2 ♔e7
10. ♔c2 ♙d6 11. e4 dxe4
12. ♜xe4 ♜xe4 13. ♙xe4+ =

6. ♜c3 d5

درست است که این حرکت سیاه راه ♙b7 را سد می‌کند اما برای جلوگیری از پیشروی e4 لازم است. ادامه‌ی زیر نیز قابل توجه است:

6. ... c5 7. o-o cxd4 8. exd4 d5

9. cxd5 (9. b3 ♜e4 10. ♙b2 ♜d7

11. ... ♜xd2

12. ♙xd2 ♜c6!

بازی 12...c5 به سبب 13.d5! و حرکت 12...d6 به علت جواب 13.c5! درست نیست.

13.e4

سفید بالاخره به جلو راندن پیاده‌ی شاه خود موفق شده اما سیاه نیز کار گسترش را تمام کرده است. به علاوه پیاده‌های دوشسته‌ی سفید روی ستون c ضعیف است.

2) 10. ... ♜xd2

این حرکت از باتونیک است.

11. ♙xd2 ♜c6

12. f3 ♜a5

13. e4 fx e4

14. fx e4 ♔h4

وضع دو طرف مساوی است.

5. ♙g5 (ب)

منظور سفید آن است که نظارت اسب سیاه بر خانه‌ی e4 را بی‌اثر کند.

5. ... h6

اگر سیاه ♙b4... 5 بازی کند بازی به دفاع نیمزویج تبدیل می‌شود.

6. ♙h4 ♙e7

7.e3

7. ♔c2 d5 8. e3 o-o 9. ♞d1
♜b-d7 10. cxd5 ♜xd5=

7. ... ♜e4

8. ♙xe7 ♔xe7

9. ♔c2 ♜xc3

6. ...

o-o

(الخ) 10. ♖b5+ ♙c6!=

(زابو - ایوه، سال ۱۹۵۳).

7. ♙a4+

c6

8. cxd5

exd5

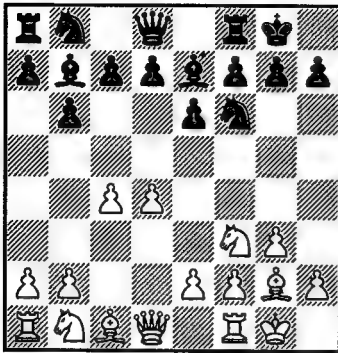
9. o-o

o-o

10. ♙c2

c5

این بازی در سال ۱۹۵۳ میان اشتالبرگ و برونشتین انجام گرفته است و در اینجا وضع دو طرف همانند است.



در شکل بالا سفید می‌تواند به روش‌های گوناگون و متعدد پیشروی e4 را تدارک ببیند که به ذکر مهم‌ترین آنها مبادرت می‌شود:

الف) 7. ♘c3

این حرکت به منزله‌ی راه اساسی تلقی می‌شود.

چنان که می‌دانیم ایده‌ی اصلی سیاه برای جلوگیری از پیشروی بالا یکی آن است که به کمک پیاده، نظارت بر خانه‌ی e4 را تأمین کند، و دیگر آنکه مستقیماً به اشغال این خانه دست بزند. برای اجرای نقشه‌ی نخست در اینجا سیاه باید حرکت d5... را انجام بدهد (۱) و به منظور پیاده ساختن طرح دوم لازم است ♘e4... بازی کند. (۲)

1) 7. ...

d5

8. ♘e5!

♙c8

سیاه از فیل b7 حمایت کرده است تا مانع بسته شدن قطر بزرگ a8-h1 بشود. حرکت 8...c6 به نفع سیاه نیست زیرا:

سوم

جدال فیلها

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘f3 b6 4.g3

همان‌طور که در مقدمه‌ی دفاع هندی وزیر گفته شد بهترین روش برای مقابله با فیل فیانکتوی سیاه آن است که سفید هم فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش بدهد. امروزه شطرنج‌بازان، بیشتر این راه بازی را انتخاب می‌کنند.

4. ...

♙b7

5. ♙g2

I

5. ...

♙e7

6.o-o

6.d5 exd5 7. ♘d4 o-o 8. ♘f5

♙b4+ 9. ♘c3 ♙e8=

6. ♘c3 ♘e4 7. ♙d2 ♙f6 8.o-o

الخ

8. ♖c2

این حرکت سفید به منظور عقب نشانیدن اسب سیاه انجام پذیرفته است.

8. ♜x e4 ♙x e4 9. ♙f4 (9. ♜e1 ♙xg2 10. ♜xg2 d5=) c6 11. ♖d2 d5= (پاخمن)

8. ...

♜x c3

9. ♖x c3

9. bxc3 f5 10. d5 ♖c8 11. ♜d4 c5+

9. ...

f5

سیاه کنترل خانه‌ی e4 را عملی ساخته است، بی‌آنکه راه فیل b7 را بسته باشد.

10. b3

علاوه بر بازی بالا ادامه‌ی زیر نیز شایان توجه است:

10. ♙e3 ♙f6 11. ♖d2 d6 12. ♜f d1 ♖e8 13. ♜a c1 ♙e4 14. ♜e1 ♙xg2 15. ♜xg2 ♜d7 16. ♖c2 a5=

(فلور - آوریاش، سال ۱۹۵۱).

10. ...

♙f6

11. ♙b2

a5

12. ♖d2

♜a6

13. ♜ad1

♖e8

سیاه وزیر را از برابر رخ سفید کنار می‌کشد، ضمناً در نظر دارد آنرا به جناح شاه ببرد.

14. ♜e1

♙xg2

15. ♜xg2

g5

8. ...c6 9. e4 dxc4 10. ♜xc4 ♙a6

11. b3 b5 12. ♜e3 b4 13. ♜e2 ♙xe2 14. ♖xe2 ♖xd4 15. ♙b2

سفید یک پیاده از دست داده است اما حمله‌ای قوی در اختیار دارد.

9. cxd5

♜xd5

10. ♜xd5

exd5

اگر سیاه به قصد جلوگیری از بسته شدن قطر بزرگ 10... ♙xd5 می‌بازی کند، سفید به برتری می‌رسد، مثال:

10. ... ♙xd5 11. e4 ♙b7 12. ♙f4 ♙d6 13. ♖g4+

11. ♖b3

♖e6

12. ♜d3

♜d8

پیاده‌ی e2 به خاطر حرکت ♜e1 گرمی نیست.

13. ♙e3

c6

14. ♜ac1

وضع دو طرف برابر است.

لازم است یادآور می‌شود که بازی ...d5 اصولاً برای سیاه حرکت بدی نیست، اما فقط اسب عیب را دارد که در بسیاری حالات راه را بر ♙b7 می‌بندد و پیاده‌های سیاه را به وضع نامطلوبی در می‌آورد و اگر شرایط بالا تغییر کند آن وقت d5... حرکتی عالی از آب در می‌آید، چون به کمک آن می‌تواند مرکز حریف را بر هم بزند. بنابراین چون d5... خالی از عیب نیست، سیاه اشغال خانه‌ی e4 را مورد توجه قرار می‌دهد. از این قرار:

2) 7. ...

♜e4

ستون b متقابلاً دارای بازی کافی می‌باشد.

8. ... ♔c8

9.b3 cxd4

10. ♘xd4 ♙xg2

11. ♔xg2 d5

12. ♘d2 ♙b7

13. ♔g1 ♙d8

وضع دو هم‌آورد یکسان است.

16. ♙fe1

♙g6

وضع دو هم‌آورد برابر است. (بازی بطروسیان - برونشتین، مسابقه‌ی قهرمانی شوروی، سال ۱۹۵۱)

7. ♙c2

در مقابل این حرکت سفید، سیاه پاسخ شایسته‌ای دارد و آن حرکت زیر است:

7. ... c5

دیگر حرکات معمولاً سیاه را به وضع مساوی نمی‌رساند، مثال:

1) 7. ... ♙e4 8. ♙b3 ♘c6 9. ♙e3 d5 10. ♘b d2 dx c4 11. ♙xc4 ♙d5 12. ♙c3 h6 13. ♙f d1 ♙c8 14. ♙f4 ♙e8 15. a3 ♘a5 16. ♙d3±

2) 7. ... d5 8. ♘e5 c5 9. dx c5 ♙xc5 10. ♘c3 ♙c8 11. cx d5 ♘xd5 12. ♘xd5!? ♙xd5 (12... ♙xf2+?) 13. ♙xf2 ♙xc2 14. ♘e7+ ♙h8 (وضع سفید برنده است 15. ♙b7 13. ♙xd5 ♙xf2+ 14. ♙xf2 ♙xc2 15. ♙xa8

سفید هم از لحاظ نیرو و هم وضع بازی برتری دارد.

8. ♙fd1

سیاه در برابر حرکت 8. dx c5 حریف با 8... bxc5! جواب می‌دهد. در این حال عقب‌ماندگی پیاده‌ی d7 اهمیت چندانی ندارد. چون به آسانی دفاع می‌شود، در عوض سیاه روی

ج) 7.b3

این حرکت وقتی بازی می‌شود که سفید ترجیح می‌دهد برای تهیه‌ی پیشروی e4 مستقیماً دست به کار نشود و به سادگی به کار گسترش بپردازد. در این حالت پیشروی در مرکز الزامی است و نتایج خوب زیر را به بار می‌آورد:

1) 7. ... d5

8. ♘e5 c5

8. ... ♙c8 9. cx d5 ♙xd5 10. ♙xd5 ♘xd5 11. e4 الخ

9. dx c5 bxc5

10. cx d5 ex d5

11. ♘c3 ♘bd7

12. ♘d3 ♘b6

12. ♘xd5 ♘xd5 13. ♙xd5 ♙xd5 14. ♙xd5 ♘xe5 15. ♙xe5 ♙f6

سیاه می‌برد.

13.a4 a5

14. ♙a3 ♙c8

بازی دو طرف مساوی است، با این توضیح که پیاده‌های مرکزی سیاه - که در این حالت

می‌کند و به این ترتیب به حریف کمک می‌رساند.

5. ... **b4+**

راه **e7** ... 5 که قبلاً دیده‌ایم بر حرکت بالا

ترجیح دارد.

6. **d2**

6. **b d2 o-o d5 8.a3 e7**

9.b4 c5=

1) 6. ... **x d2+**

7. **x d2!**

اسب باید خانه‌ی مؤثر **c3** را اشغال کند.

7. ... **o-o**

8. **c3 d6**

8. ... **e4 9. c2 f5 10. e5 d5**

11.cxd5 exd5 12.o-o d7 13.f3 ±

9. **c2**

اگر سفید در قلعه رفتن عجله کند، سیاه به

ایجاد تساوی موفق می‌شود. مثال:

9.o-o **e4 10. ex e4 x e4**

11. **e1 x g2 12. ex e7! =**

(الخین)

9. ... **e7**

10.o-o **bd7**

11.e4 **ac8**

12. **fe1 e5**

13. **ad1 c6**

14. **a4 c7**

روشن است که اگر وزیر سفید پیاده‌ی **a7** را

بزند، بعد از بازی **a8**، به چنگ سیاه می‌افتد.

سفید حالا اندکی زورمندتر است.

2) 6. ... **e7**

پیاده‌های معلق نامیده می‌شود - ناپایدار اما

تهدیدآمیز است. (بازی ایوه - الخین، مسابقه‌ی

دوجانبه‌ی سال ۱۹۳۷)

2) 7. ... **c5**

8. **b2 cx d4**

9. **x d4 c6**

10. **f4 d5**

11. **d1 c8**

12. **c3**

حرکت **d2** 12. هم بنابر تفسیر پاخمن،

بازی را به تساوی می‌رساند:

12. **b d2 h5 13. g4 f6! =**

12. ... **dx c4**

13. **x c4 b4**

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

II

لازم است بدانیم که هر یک از طرفین بازی

برای بهبود وضع خود کوششهای زیادی به کار

برده‌اند. سفید برای آنکه برتری روشن‌تری به

دست بیاورد و سیاه به آن جهت که تساوی

کامل‌تری را در مرکز به حریف تحمیل و بازی

آزادتری کسب کند.

یکی از کارهای سیاه برای رسیدن به منظر

بالا اجرای حرکت جالب **b4+** ... 5 است.

ایده‌ی سیاه در انتخاب این راه بازی، پیروی از

این اصل است که هرگونه معاوضه همیشه به

آزادی وضعهای فشرده کمک می‌کند. تنها دردسر

این حرکت آنست که سیاه یک سوار گسترش

یافته را با سوار گسترش نیافته‌ی سفید عوض

در حرکت دوم بازی b7-b6...2 را انتخاب کند.

1.d4 ♘f6

2. ♘f3 b6

2.c4 b6

حرکات بالا وضعی را به خاطر می‌آورد که در

بازی پیاده‌ی وزیر، سفید حرکت c4 را بازی

نکرده باشد. به این معنی که در اینجا یک طرف

بازی به خاطر تنوع، از بهترین راهی که تنوری

توصیه می‌کند دور می‌شود. بنابراین جا دارد که

برای راههای فوق‌الذکر اهمیت کمتری قائل

شویم؛ اگر چه احتمالاً چند ایده‌ی جالب هم از

آن بیرون بیاید.

اول

1.d4

♘f6

2. ♘f3

b6

حالا بهترین بازی سفید حرکت 3.c4 است

که پس از 3...e6 بازی به دفاع هندی وزیر

معمولی کشیده می‌شود. اما اگر سفید مایل

نباشد از روی قاعده عمل کند، می‌تواند یکی از

راههای زیر را برود.

1) 3. ♙g5

♙b7

4. ♘bd2

c5

5.c3

♘c6

6.e3

e6

7. ♙d3

♙e7

8. ♙e2

♘d5

9. ♙xe7

♙xe7

10.o-o

o-o

11. ♙a6

♙xa6

اگر سیاه با اجرای این حرکت یک زمان از

دست می‌دهد، به خاطر آن است که فیل وزیر

سفید در پست نامناسبی می‌ماند و ضمناً ستون

d را می‌بندد. حرکت 7...♙e7...6 برتری را به

سفید می‌دهد، از این قرار:

6. ... ♙e7 7.o-o ♙xd2 8. ♙xd2

o-o 9. ♙e1 d5 10. ♘e5 ♘e4

11. ♙c2 f6 12.cxd5 exd5 13. ♘d3

♘c6 14. ♙a4[±]

7.o-o

o-o

8. ♘c3

d5

9. ♘e5

c6

10.cxd5

cxd5

11. ♙c1

♘bd7

قصد سیاه آن است که اگر سفید به تحکیم

موقعیت اسب بپردازد، با پیاده‌ی f آن را از جای

خود براند.

12. ♘xd7

♙xd7

13. ♙f4

فیل وزیر از پست نامناسب جابه‌جا می‌شود.

13. ...

♙c8

این بازی در سال ۱۹۵۶ میان پاخمن و

آلاتورساف انجام شده است و در این حالت

طرفین وضع مساوی دارند.

در پایان این مبحث می‌توانیم چنین نتیجه

بگیریم که هرچند حرکت 4...♙b5 در نگاه

اول ظاهر دلپسندی نشان می‌دهد، اما تنها

گسترش سفید را سرعت می‌بخشد.

*

در دفاع هندی وزیر، گاهی ممکن است سیاه

9. ... 0-0 12. ♖a6 c7
10. ♖e2 e5! وضع دو طرف برابر است.

11. ♙c2 ♙c8!
12. f4 ♙a6

سیاه بازی خوبی دارد.

2) 3.e3

سفید در برابر سیاه روش «گل» را برگزیده است، اما باید بدانیم که روش مزبور در مقابل فیانکتوی شاه و گاهی در برابر فیانکتوی وزیر استحکام چندانی ندارد و این نکته حتی وقتی که سیاه d5... هم بازی نکرده باشد به اعتبار خود باقی می ماند. چنان که می دانیم هر وقت سیاه d5... بازی نکند، سفید عموماً می تواند به آسانی حرکت e4 را انجام دهد. اما در اینجا دردرس سفید در آن است که اگر سریعاً e4 بازی کند در مرکز وضع سست و متزلزلی پیدا می کند و بیشتر اوقات حریف را از امتیاز داشتن دو فیل برخوردار می سازد.

دوم

1.d4 f6
2.c4 b6

در اینجا این طرف سیاه است که از اجرای بهترین حرکت ممکن خودداری نموده و 2...b6 را انتخاب کرده است. حالا سفید می تواند با اجرای سریع e4 تغییر و تبدیلی در وضع بازی بوجود آورد.

3. ♙c3

ادامه ی زیر قدرت و نفوذ موقعیت سفید را کمی زیاد می کند.

3.f3! d5 4.cxd5 ♙xd5 5.e4 ♙f6
6. ♙e3 e6 7. ♙c3 الخ

3. ... ♙b7

4.f3 d5

5.cxd5 ♙xd5

6.e4 ♙xc3

7.bxc3 e6

8. ♙b5+ ♙d7

9. ♙e2 ♙e7

10.0-0 a6

11. ♙d3 c5

12.a4

سفید اندکی برتری دارد.

3. ... c5!

4. ♙bd2 e6

5. ♙d3 ♙b7

5. ... ♙a6 6. ♙xa6 ♙xa6 7.c3

♙e7 8.0-0 0-0 9. ♖e2 ♖c8

10.a3 (10.e4 cxd4 11.cxd4 ♙b4

12.a3 ♖a6+) ♖b7 12. ♙d1 ♙a

c8=

(اشتالبرگ - کوت نائر، سال ۱۹۵۲).

6.0-0 ♙c6

7.c3 ♙e7

8.e4 cxd4

9. ♙xd4

9.cxd4 ♙b4 10. ♙b1 ♙a6 الخ

12. ... ♖a6 13. ♙b7 ♘c5

14. ♘x6 dxc6 15. ♙xc6+ ♔f8

سیاه از وضعیت نامناسب بیرون خواهد آمد.

12. ... 0-0

13. ♙d6!

قوی ترین حرکت! فیل در خانه‌ی d6 مثل استخوانی در گلولی خصم نشسته و هرگونه جنب و جوش در جبهه‌ی مرکزی را از او سلب کرده است.

13. ... ♔e8

14. ♙xa8 ♙c8

با تهدید ♘a6... 15 و بعد ♙xa8... 16

15.b4

تنها حرکت همین است.

15. ... ♘a6

16.b5 ♙xa8

16. ... ♘c5 17. ♙xc6 dxc6

18. ♘xc6

وضع بازی به سود سفید است.

17.bxa6 c5

18. ♘f3 ♙e4

19. ♔c1 f6

20.a3

سفید منتظر می ماند که ببیند حریف او چه می خواهد بکند. در واقع دامنه‌ی مانور قوای سفید رو به کاهش گذارده است.

20. ... ♙c6

21. ♔d1 ♙a4

22. ♘d2

حفظ پیاده‌ی c4 از پیاده‌ی a3 اهمیت

دفاع هندی وزیر

سالوف - کارپوف

سال ۱۹۸۹

1.d4 ♘f6

2.c4 e6

3. ♘f3 b6

4.g3 ♙b7

5. ♙g2 ♙e7

6. ♘c3 ♘e4

7. ♙d2 ♙f6

8. ♔c1

راه اصلی بازی ادامه با حرکت 8.0-0 است.

8. ... ♙xd4

9. ♘xd4 ♘xc3

10. ♙xb7

بعد از:

10. ♙xc3 ♙xg2 11. ♔g1 ♙b7

برتری با سیاه خواهد بود.

10. ... ♘xd1

11. ♔xd1

با یک محاسبه‌ی سریع متوجه می شویم سفید وزیر خود را در برابر دو سوار حریف قربانی داده است. البته با در نظر گرفته این که یک اسب یا رخ سیاه را هم متعاقباً خواهد گرفت.

11. ... c7-c6

12. ♙f4!

حرکت 12. ♙xa8? نادرست است زیرا

پس از:

36. ... ♖×b5

37. ♔h3

روشن است که ادامه‌ی بازی به یکی از دو طریق زیر به نفع سیاه تمام خواهد شد:

37. ♖×a4?? ♖b2+

37. ♖×c5? ♖×c5 38. ♙×c5 d5

37. ... ♖b3

38. ♖×c5 ♙a6

39. ♖c3

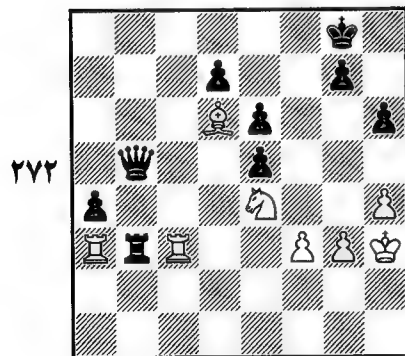
این تنها پاسخ در برابر تهدید زیرین سیاه است:

39. ... ♙f1+ 40. ♔g4 h5+

41. ♙×h5 ♙×f3+

سیاه می‌برد.

39. ... ♙b5



40. ♔g4?

سفید که به تنگی وقت دچار است، شاه را به جانب وضعیت نامناسبی می‌برد. به نظر می‌رسد بعد از 40.h5 با مشکل خاصی روبرو نمی‌شود.

40. ... ♙h7

41.h5 ♖×a3

22. ... ♙c6

23. ♘f3 ♙a4

24. ♘d2 ♙×a3

25.o-o ♙×a6

با این وصف به لطف استقرار فیل در خانه‌ی d6 هنوز برتری از آن سفید است.

26.e4 ♙a4

27.e5 ♙c6

28. ♖fe1 a6

29. ♖e3 h6

30. ♖c1

چنین به نظر می‌رسد که بعد از ادامه‌ی زیر:
30.f3! b5 31. ♘e4 f×e5 32.c×b5
a×b5 33. ♘×c5

برتری کماکان با سفید خواهد بود.

30. ... ♖a8

31. ♘e4 f×e5

32.f3

بعد از بازی 32. ♙×e5 d5 سیاه از تنگنا نجات خواهد یافت.

32. ... a5

33. ♖a3 a4

34.h4 ♖a5!

سیاه با اجرای مانور 32...a5 و بعد 33...a4 و سپس 34...♖a5 موفق شده است به بازی متقابل دست پیدا کند.

35. ♙g2 b5

36.c×b5

الخ 37...d5 36. ♙×c5 b×c4 سپس

4.e3

امکانات دیگر سفید از این قرار است:

4.g3 4.♘g5 4.♞c3 4.a3

سفید با اجرای حرکت متن در نظر دارد متعاقب استقرار فیل شاه در خانه‌ی d3، انتخاب قلعه‌ی کوچک، و گسترش فیل وزیر به حالت فیانتکو، سرانجام هجوم در جناح شاه را به راه بیندازد.

4. ... ♞b7

5. ♞d3 c5

سایر ادامه‌های ممکن برای سیاه چنین است:

5. ... ♞b4+ 5... ♞e7 5...d5

اجرای حرکت متن و جلو راندن پیاده‌ی فیل وزیر تنها یک جابجایی ساده‌ی حرکات است.

6.o-o ♞e7

7.♞c3

حالا سیاه باید در برابر تهدید d5 و سپس e4 به فکر چاره باشد.

7. ... d5

تعقیب بازی به روش زیر بهتر است:

7. ...cxd4! 8.exd4 d5 9.b3 ♞e4

10. ♞b2 ♞d7 11.♞e2 ♞xc3

12.♞xc3 o-o 13.♞a c1 ♞c8

14. ♞b2 ♞f6

وضع طرفین در این حالت برابر است. اگر سیاه راه بازی پایین را انتخاب کند:

7. ...o-o 8.d5! exd5 9.cxd5

دچار زحمت می‌شود. مثال:

9. ... ♞xd5 10. ♞xd5 ♞xd5

42. ♞xa3

g6

سیاه با اجرای این حرکت نشان می‌دهد که شاه سفید در خانه‌ی g4 موقعیت سختی دارد.

43. ♞f8 ♔g8!

از اجرای تهدید زیر جلوگیری می‌کند:

44. ♞f6+ ♔h8 45.hxg6

و مات اجتناب‌ناپذیر است.

44. ♞d6 ♔f7

45. ♞c3 g.h5+

46. ♔xh5 ♞f1

با تهدید ♞h3+... 44 و مات.

47. ♔g4 ♔g6!

منگنه فشرده می‌شود. تهدید سیاه مات ساختن شاه حریف از راه زیر است:

48. ...h5+ 49... ♞h1+

48. ♞xe5 d5

49. ♞c5 ♞h1

50. ♔f4

50. ♞d4 e5! الخ

سیاه می‌برد.

50. ... ♞h5

سفید از ادامه‌ی بازی دست می‌کشد.

دفاع هندی وزیر

فیرمیان - پورتیش

سال ۱۹۹۰

1.d4 ♞f6

2.c4 e6

3.♞f3 b6

c3! 21. ♔c1 ♕×d4! 22. ♔h6 ♖f d8 11. ♕×h7+ ♔×h7 12. ♕×d5 ♜c6 13. ♖d1

و در پایان سیاه برده است.

برتری با سفید است.

13.c×d5!

13. ♜e5 d×c4 14. ♜×c6 ♕×c6
15. b×c4 ♕d7 یا ♕f8

با شانسهای برابر برای طرفین بازی.

13. ... ♜×d5

سیاه می‌کوشد قطر بزرگ را به روی فیل b7 باز نگاه دارد و این یک بلندپروازی موجه است. اما رعایت جانب احتیاط حکم می‌کند که پیاده‌ی سفید با پیاده‌ی شاه زده شود. هرچند در آن حال هم سفید با بازی ♕b5 به مختصر برتری می‌رسد.

14. ♜×d5 ♕×d5

15. ♕e4!

اینک برتری سفید بارز و مشخص است. به این معنا که ضمن نظارت بر خانه‌ی e4، فیل‌هایش دارای قدرت تحرک خوبی هستند. دو رخ سفید ستونها را اشغال کرده‌اند و در طرف مقابل، شاه سیاه که از حمایت قوای خودی محروم مانده است در معرض تهدید فیل‌های طرف سفید قرار دارد.

15. ... ♕d7

(شکل ۲۷۳)

بازی بهتر حرکت ♕h5... 15 است. اما به نظر می‌رسد سیاه از پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 ترس دارد.

16. ♖×c6!!

پس از عقب‌نشینی انفعالی وزیر سیاه، سفید

8.b3

حرکت 8.c×d5! بازی نیرومندی است و اگر سیاه با 8...e×d5 جواب بدهد، سفید با حرکت ♕b5+ 9 در تمام حالات به یک برتری آشکار می‌رسد. مثال:

1) 9. ... ♜b d7 10. d×c5 b×c5 11. ♜e5
2) 9. ... ♔f8 10. b3 a6 11. ♕e2 ♜c6 12. ♕b2 ♖c8 13. ♜e5!
3) 9. ... ♕c6 10. ♔a4! ♕×b5 11. ♕×b5+ ♕d7 12. ♜e5 ♕×b5 13. ♜×b5 ♜a6 14. ♖d1

8. ... o-o

9. ♕b2 ♜c6

10. ♖e1

سفید همچنین می‌تواند 10. ♕e2 و یا 10. ♖c1 بازی کند.

10. ... ♖c8

11. ♖ac1 c×d4

12. e×d4 ♖e8

در مسابقه‌ی بین کرس - اسمیسلف (سال

۱۹۵۳) بازی این‌طور دنبال شده است:

12. ... ♜b4 13. ♕f1 ♜e4 14. a3 ♜×c3 15. ♖×c3 ♜c6 16. ♜e5 ♜×e5 17. ♖×e5 ♕f6 18. ♖h5 g6 19. ♖c h3 d×c4! 20. ♖×h7

(بازی بهتر حرکت ♕g4 20 است)

اگر سیاه حرکت $20... \text{e1} \times \text{e1}$ را انجام
بدهد جواب سفید $21. \text{a3}$ خواهد بود. و
اگر $20... \text{g2} \times \text{g2}$ بازی کند آن وقت:

الخ $21. \text{h8} + \text{e7}$ $22. \text{g7} \times \text{g7}$

$21. \text{h6} + \text{e7}$

$22. \text{d5}!!$

باز هم یک رخ و یک پیاده به حریف

پیشکش می‌شود.

$22. ... \text{e1} \times \text{e1}$

سپس $22. ... \text{d5} \times \text{d5}$ $23. \text{h4} +$

الخ $24. \text{b4} \times \text{b4}$

$23. \text{a3} + \text{d8}$

روشن است که اگر سیاه $23... \text{f6}$ بازی

کند شاه سیاه با حرکت $24. \text{g4} +$ مات
می‌شود.

$24. \text{h4} + \text{c7}$

$25. \text{d} \times \text{c6} \text{a8}$

$26. \text{f6} \text{b5}$

در جست‌وجوی راهی برای فرار از بن‌بست
است.

$27. \text{c5}! \text{cd8}$

$28. \text{f7} \times \text{f7} \text{c8}$

$29. \text{b5} \text{a6}$

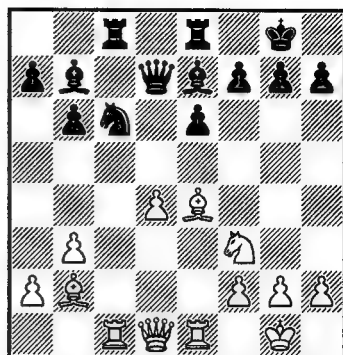
$30. \text{d7} +!$

یک پایان زیبا برای یک بازی زیبا. سیاه

دست از مقاومت برمی‌دارد و تسلیم می‌شود زیرا:

و بعد $30. ... \text{d7} \times \text{d7}$ $31. \text{c} \times \text{d7} +$

$32. \text{d} \times \text{e8} : \text{king}$



۲۷۳

دورنمای پیروزی را به وضوح می‌بیند و با
اجرای یک ترکیب طولانی پا در راه دراز رسیدن
به قلعه فتح و ظفر می‌گذارد. ترکیب با قربانی
یک «تفاوت» شروع می‌شود.

$16. ... \text{c6} \times \text{c6}$

$17. \text{e5} \text{b7}$

$18. \text{h7}!!$

و حالا نوبت فدا ساختن یک فیل است.

$18. ... \text{f8}$

اگر سیاه با $18... \text{h7} \times \text{h7}$ قربانی را بپذیرد
آن وقت بازی به روش زیر دنبال خواهد شد:

$19. \text{h5} + \text{g8}$ $20. \text{f7} \times \text{f7} \text{h7}$

$(20... \text{h8} 21. \text{g6} + \text{h7}$

$22. \text{e5}) 21. \text{d5} \text{d5} \times \text{d5} 22. \text{g6} +$

$(22. \text{d7?} \text{e5}) \text{g8} 23. \text{d7}$

$\text{f6} 24. \text{f6} \times \text{f6} + \text{f8} 25. \text{d5} \times \text{d5}$

$\text{e} \times \text{d5} 26. \text{a3} +$

سفید می‌برد.

$19. \text{h5} \text{b4}$

الخ $19. ... \text{f6}$ $20. \text{a3} +$

$20. \text{d3}!!$

g6

دفاع بوگولیوف

این که با $4. \text{c3}$ به دفاع نیمزویج برسد. دوم آنکه $4. \text{d2}$ بازی کند؛ و سوم راه $4. \text{bd2}$ را انتخاب کند.

1) $4. \text{d2}$

در اینجا راه دفاعی هندی وزیر صورت نمی‌گیرد. به این معنی که پس از

$4. \text{...} \text{d2} \times \text{d2} + 5. \text{c2} \times \text{d2}$

اجرای حرکت $5. \text{d5}$ تأمل لازم ندارد، زیرا فیل وزیر سیاه به حالت فیانکتو در نیامده است.

$4. \text{...} \text{d2} \times \text{d2} +$

حرکت $4. \text{...} \text{e7}$ نسبت به بازی بالا قاطعیت کمتری دارد و سیاه بالاخره به معاوضه‌ی فیلها ناچار می‌شود.

$5. \text{c2} \times \text{d2}!$

در ادامه‌ی $5. \text{bxd2}$ ، اسب وزیر سفید پست مناسبی پیدا نمی‌کند، چون بر خانه‌ی d5 هیچ‌گونه فشاری وارد نمی‌آورد و در نتیجه سیاه به آسانی می‌تواند با پیاده‌ها خانه‌های سیاه d6 و e5 را اشغال کند. مثال:

$5. \text{bxd2} \text{ d6} \text{ 6. e3 (6. e4 o-o} \text{ 7. d3 e5 8. dxe5 dxe5 9. ex5} \text{ c6 10. d f3 ex5 11. ex5} \text{ c6 8. o-o e5=}$

$5. \text{...} \text{d5!}$

سیاه می‌تواند با حرکت $5. \text{...b6}$ به دفاع هندی وزیر وارد شود.

$6. \text{e3} \text{ o-o}$

$7. \text{c3} \text{ bd7}$

$8. \text{d3} \text{ c6}$

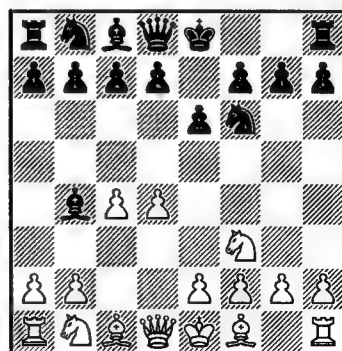
$1. \text{d4 f6 2. c4 e6 3. f3 b4+}$

این دفاع که پس از نخستین جنگ جهانی بسیار مورد نظر بوده است، برای یک مدت طولانی کمتر بازی می‌شد، اما امروزه مجدداً مورد توجه قرار گرفته است. استاد بزرگ شطرنج اوکراین، دمیتریوویچ بوگولیوف که از نام‌آواران بزرگ شطرنج جهان در نیمه‌ی اول قرن بیستم محسوب می‌شود، این گشایش را در مسابقات سال ۱۹۲۰ به کار گرفته است.

از نقطه نظر استراتژی این راه دفاعی شاخه‌ای از دفاع هندی وزیر به شمار می‌رود. (به راه $4. \text{...b4+}$ رجوع شود). هرچند ممکن است از بعضی جهات اساسی با آن اختلاف داشته باشد. یک اندیشه‌ی سیاه از انتخاب این گشایش خودداری از ورود به شاخه‌های اصلی گامبی وزیر و دفاع هندی وزیر است. حرکت بنیادی این دفاع چنین است:

$3. \text{...} \text{b4+}$

سیاه می‌خواهد با معاوضه‌ی فیلها بازی را ساده کند.



سفید سه ادامه‌ی زیر را در اختیار دارد. یکی

7. ♔c2

♙b7

9. o-o

dxc4

8. ♙g5

d6

10. ♙xc4

e5!

9. e3

♙e4

11. ♙b3!

11. dxe5 ♜xe5 12. ♔xd8 ♜xf3+

13. gxf3 ♞xd8

وضع دو هم‌آورد یکسان است.

اگر سیاه بخواهد مثل حریف، دو فیل خود را

حفظ کند، می‌تواند راه پایین را انتخاب کند:

5. ...

♙e7

سیاه به خاطر اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر،

وضع بهتری دارد.

6. e4

11. ...

exd4

6. e3 d5 7. ♙d3 ♜b d7 8. o-o c5

12. ♔xd4

♔b6

13. ♔f4

دو هم‌آورد وضع برابر دارند.

6. ...

d5

سیاه برای ساده‌تر شدن بازی، معاوضه‌ی

وزیرها را جستجو می‌کند، اما سفید از این کار

7. cxd5

exd5

سر باز می‌زند.

8. e5

♜d7

13. ...

♜c5

9. b4!

9. ♙d3 c5 10. o-o ♜c6 11. ♞e1

سیاه به ایجاد وضع مساوی با حریف موافق

شده است.

♞e8 الخ

9. ...

a5

2) 4. ♜bd2

10. b5

c5

منظور سفید آن است که دو فیل خود را

حفظ کند.

11. ♙d3

4. ...

o-o

برتری سفید اندک است.

4. ...c5?! 5. a3 ♙xd2+ 6. ♙xd2

cxd4 (6...d6!?) 7. ♜xd4 d6 8. g3

o-o 9. ♙g2

وضع سفید بهتر است.

دفاع بوگولیوف

پتورسون - ریبلی

سال ۱۹۸۸

1. d4

♜f6

5. a3

2. c4

e6

اگر سفید در اجرای حرکت فوق تأخیر بکند.

3. ♜f3

♙b4+

سیاه فرصت می‌یابد با ♞e8 5... خانه‌ی f8 را

برای فیل خود آزاد سازد.

حرکت مشخص‌کننده‌ی دفاع بوگولیوف. در

این شروع بازی سیاه تا مدتی با خطر نداشتن

5. ...

♙xd2+

6. ♔xd2

b6

عرصه و فضای کافی روبرو است.

سازد و از وضعیت نامطلوب حریف بهره‌برداری کند.

13. ... $e \times d5$

14. $\text{c}2$ $\text{f}d8$

15. $\text{a}c1$ $\text{c}8$

16. $\text{d}1$

طبیعی است که $16. \text{f}6$ بی‌موقع است، چون بازی چنین دنبال خواهد شد.

الخ $b2$ $\text{c}5$ $\text{f}6$... 16.

سیاه می‌خواهد به عوض پیروی از یک روش دفاعی غیرفعال با بازی متقابل فعال به برقراری تعادل برسد.

16. ... $\text{e}4$

17. $\text{e}4$ $\text{d} \times \text{e}4$

18. $\text{d}2!$

بدون شک زدن پیاده‌ی سیاه با وزیر، به صلاح نیست چون بعد از $18... \text{b}3$ وضع بازی سیاه رضایت‌بخش می‌شود.

18. ... $\text{a}5$

19. $\text{c}3!$

در حال حاضر زدن پیاده‌ی $\text{e}4$ کار درستی نیست، برای آنکه سیاه متقابلاً پیاده‌ی $\text{b}3$ را می‌گیرد. اما حالا به لطف این تهدید تازه، سیاه ناگزیر است به دست خود موجبات ضعیف شدن جناح شاهش را فراهم آورد.

19. ... $\text{f}5$

(شکل ۲۷۵)

20. $\text{g}4$

پایه‌ی زنجیر پیاده‌های مرکزی حریف را سست و متزلزل می‌سازد. ایده‌ی سفید بسیار ساده است او قصد دارد پیاده‌ی شاه حریف

4. $\text{bd}2$

حرکت $\text{d}2$ نیز خوب است اما راه بالا عملیات جنگی با سوارها را برای سفید کمی پرچرب و جوش‌تر می‌کند.

4. ...

o-o

5. $\text{a}3$

$\text{e}7$

6. $\text{g}3$

سفید راهی را انتخاب می‌کند که کمتر بازی می‌شود.

6. ...

$\text{b}6$

7. $\text{g}2$

$\text{b}7$

8. o-o

$\text{c}5$

9. $\text{d} \times \text{c}5$

$\text{b} \times \text{c}5$

حرکت $\text{c}5$... 9 نیز در خور توجه است و بعد از:

10. $\text{b}4$ $\text{e}7$ 11. $\text{b}2$ $\text{d}6$ 12. $\text{c}2$

$\text{b} \text{ d}7$

وضع بازی سیاه کمی غیرفعال اما بسیار محکم است.

10. $\text{b}3$

$\text{d}5$

قصد سیاه آن است که با جلو راندن پیاده به خانه‌ی $\text{d}4$ از بابت مرکز بازی آسوده‌خاطر شود. اما همانطور که خواهیم دید در این امر توفیق پیدا نمی‌کند.

ادامه‌ی $\text{d}6$... 10 سپس $\text{bd}7$... 11 و بعد $\text{b}6$... نیز بازی کردنی است.

11. $\text{e}3$

$\text{c}6$

12. $\text{b}2$

$\text{b}6$

13. $\text{c} \times \text{d}5!$

از این پس اگر سیاه $\text{d}4$... بازی کند، سفید می‌تواند اسب را در پایگاه مناسب $\text{c}4$ مستقر

سنگین را دنبال می کند، چون در پایان بازی با حضور سوارهای سبک پیروزی از آن او خواهد بود.

27. ... ♖×d1+
28. ♔×d1 ♕c6
29. ♔d6 ♕c8

سیاه از معاوضه ی وزیرها سر باز می زند. تنها بخت سیاه تلاش برای دستیابی به کیش دائم از طریق خانه های g4 و d1 است. (البته اگر سفید ستون d را ترک بکند). حرکت 29... ♕f3 موفقیتی ندارد. زیرا:

30. ♕e6+ ♕f8 31. ♖d6
29... ♕e4 سفید می برد. همچنین بازی به دلیل ادامه ی زیر:

30. ♕b8+ ♕f7 31. ♖d6+ هرگونه امیدی را از سیاه سلب می کند.

30. ♕d5+ ♕f8
31. ♖d6 ♕d7

ادامه ی بازی به روش پایین:

31. ... ♕g4+ 32. ♕f1 ♕h3+
32. ♕e2 ♕g4+ 33. ♕d2

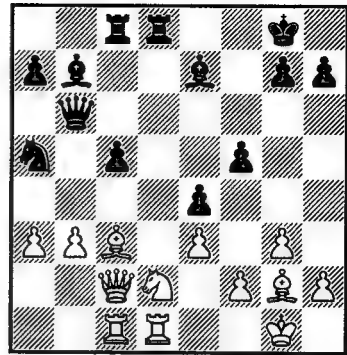
تنها موجب تقویت وضعیت بازی سفید می شود.

32.h3!

یک حرکت شایان توجه که بطور قابل ملاحظه ای امید سیاه را برای دادن کیش دائم کم می کند.

32. ... g6

تهدید سیاه 33... ♕e7 است که سفید را به اجرای حرکت 34. ♕f7+ ناچار خواهد



۲۷۵

را از میان بردارد و پس از آن که اسب سیاه a5 را از صحنه ی کارزار خارج کرد، اسب خود را در خانه ی c4 مستقر کند.

20. ... f×g4
21. ♖×e4 ♖×e4

بعد از حرکات:

21. ... ♖×b3 22. ♖c4! سیاه فقط می تواند بدون آن که زیاد به انتظار بماند بازی را واگذار کند. از این قرار:

22. ... ♖×e4 23. ♕×e4 ♕c7

24. ♖×d8+ ♖×d8 25. ♖b1

22. ♕×e4 ♕f6

23. ♖×a5! ♕×a5

24. ♖c4 ♕a6

«ترکیب» سفید ثمر خود را می دهد. اسب سفید از فیل سیاه بهتر است و سفید یک پیاده هم پیش است.

25. ♕×g4 ♖b8

26. ♖×d8+ ♖×d8

27. ♖d1

سفید با اطمینان خاطر، تعویض سوارهای

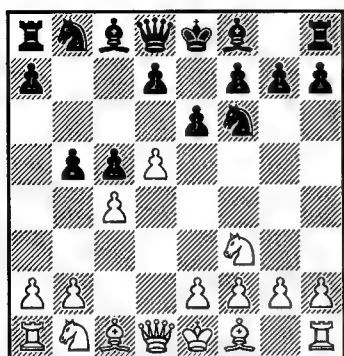
3. ♘f3

c5

4.d5!

b5

۲۷۶



ساخت و نتیجه‌ی آن ورود به مرحله‌ی «پایان بازی» دو وزیر است در حالی که سفید یک پیاده بیشتر دارد، یک پایان بازی که امید سیاه به مساوی زیاد خواهد بود.

33. ♔a8+

♔e7

34. ♘c8+

♔e6

35. ♘xa7

سفید به برکت حرکت سی و دوم خود امکان زدن این پیاده را به دست آورده است. حالا سرنوشت بازی روشن است و سفید کاری به جز معاوضه‌ی وزیرها ندارد.

35. ...

♔e5

36.a4

♔f7

37. ♔g2

h5

38. ♘b5

g5

39. ♔a7

♔xa7

40. ♘xa7

♔c3

41. ♘b5

♔b4

42. ♘d6+

♔e6

43. ♘c4

سیاه به مبارزه ادامه نمی‌دهد.

بازی بالا حرکت بنیادی این گامبی بیباکانه است. ایده‌ی آن نظیر گامبی اوانس قربانی دادن یک پیاده در جناح است به منظور رسیدن به گسترش دلخواه و داشتن مرکزی نیرومند اگر سفید پیاده‌ی پیشکشی را بپذیرد از لحاظ استراتژی مرتکب اشتباه شده است. مثال:

5.dxe6

fxe6

6.cxb5

پس از این حرکت غیراصولی، یعنی زدن پیاده‌ی جناحی با پیاده‌ی مرکزی، سیاه به آسانی مرکز را فتح و تسخیر می‌کند.

6. ...

d5

7.e3

♔d6

8. ♘c3

♔b7

9. ♔e2

o-o

10.b3

♘bd7

11. ♔b2

♔e7

12.o-o

♔ad8

13. ♔c2

e5

گامبی بلومن فلد

این شروع بازی که در سال ۱۹۲۲ از جانب آلخین در برابر تاراش با موفقیت بازی شده است، یک راه بازی ابداعی استاد روسی بنیامین بلومنفلد می‌باشد.

1.d4

♘f6

2.c4

e6

می‌سازد اما باری از دوش سیاه بر نمی‌دارد.

7. ♔d2 ♔x d2+

8. ♜f.d2! b4

9. ♙d3 d6

10. o-o ♜bd7

بازی سفید بهتر است.

2) 5. ... ♔a5+

6. ♔d2 ♔x d2+

7. ♜b.xd2 b.xc4

7. ... exd5 8. ♙x.f6 g.xf6 9. c.xd5 ♙b7

10. e4! a6 11. ♜h4 d6 12. a4

سفید وضع بهتری دارد.

8. ♙x.f6 g.xf6

9. e4 d6

10. ♙x.c4

بازی سفید رجحان دارد.

3) 5. ... b.xc4

6. e4 ♔a5+

7. ♙d2! ♔b6

8. ♜c3! ♙a6

9. ♔c2!

بازی سفید بهتر است.

4) 5. ... h6

6. ♙x.f6 ♔x.f6

7. ♜c3 b4

8. a4! در برابر حرکت 7...a6 بازی سفید

خواهد بود.

8. ♜b5 ♜a6

8. ... ♔d8 9. ♔a4 exd5 10. c.xd5

♔a6 11. ♔x.a6 ♙x.a6 12. e4

سیاه صحنه‌ی نبرد را به زیر فرمان گرفته و سرانجام پرچم پیروزی را برافراشته است (بازی تاراش - الخین، سال ۱۹۲۲).

اما اگر سفید پیاده‌ی پیشکشی را نپذیرد و بازی را برحسب وضع و موقعیت دنبال کند، اثر منفی واکنش تاخت و تاز نامناسب سیاه به خود او برمی‌گردد، مثال:

1. d4 ♜f6

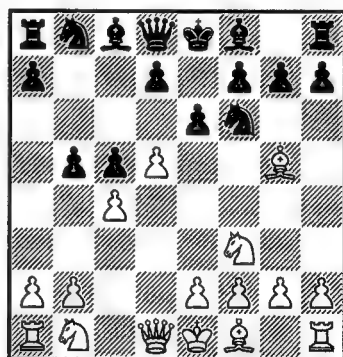
2. c4 e6

3. ♜f3 c5

4. d5! b5

در برابر بازی c5 که بدون تهییجی مقدمات انجام شده باشد، پیش راندن پیاده به خانه‌ی d5 عموماً بازی حریف را فلج می‌سازد.

5. ♙g5!



۲۷۷

مقصود از این حرکت منطقی سفید که به منزله‌ی رد کامل گامبی سیاه تلقی می‌شود تدارک پیشروی e4 است.

1) 5. ... ♙b7

6. e4 ♔a5+

این حرکت معاوضه‌ی وزیرها را اجباری

12. ♖e2

♜d7

9.e4

♔xb2

13. ♜g1!

9. ...e5 10.g3 g5 11. ♖h3 ♖g7

12. ♜d2 ♔b6 13. ♔a4 الخ

به نظر استاد پاخمن سفید قدری برتری دارد.

10. ♖d3

d6

دفاع گرونفلد و دفاع هندی شاه

10. ♔f6 11.e5 ♔d8 12.dxe6 dxe6

13. ♖e4! ♔xd1 14. ♔xd1 ♔b8

15. ♖c6+ ♔e7 16. ♜xa7 g5

17. ♖b5 ♖g7 18. ♜c6+

شاه سیاه در حرکت بعدی مات می‌شود.

11.o-o

♜d7

12. ♔a4

♔a3

13. ♔xa6!

♔xa6

14. ♜c7+

در نتیجه سفید یک سوار به دست می‌آورد.

5) 5. ...

exd5!

راه اصلی بازی سیاه همین است.

6.cxd5

h6

7. ♖xf6

♔xf6

8. ♔c2

d6

9.e4

a6

10.a4

اجرای این حرکت برای کنترل خانه‌ی c4

ضرورت دارد.

10. ...

b4

11. ♜bd2

اگر سفید به منظور جلوگیری از ورود فیل
بیکاره‌ی سیاه به خانه‌ی g4 حرکت 11.h3 را
بازی کند در آن صورت سیاه 11...g5 اجرا
خواهد کرد.

11. ...

♖g4

سیمای نمایان و مشخص این گروه از
راههای دفاعی، گسترش فیل شاه در حالت
فیانتکو است. منتهی در اینجا سیاه برای
جولوگیری از e4 کوشش ناچیزی به عمل می‌آورد
و یا آنکه در این باره مطلقاً اقدامی نمی‌کند.
برعکس اجرای این حرکت را به حریف فرصت
می‌دهد و سپس درصدد کسب موقعیت جبران
برمی‌آید.

لازم است بدانیم که بحث مشترک درباره‌ی
این دوشاخه‌ی دفاعی سودی ندارد، زیرا وجه
اشتراک این دو راه بسیار ناچیز و اندک است. در
دفاع گرونفلد، فقط آنچنان وضعهایی از پیاده‌ها
محتاج به بررسی و مطالعه است که سیاه d5...
بازی می‌کند، حال در دفاع هندی شاه
تقریباً فقط راههایی جلب می‌کند که شامل
حرکت d6... باشد. با این وصف ایده‌ی اساسی
معینی وجود دارد که این دو راه دفاعی را در
عمل به هم نزدیک می‌کند. توضیح آنکه در هر دو
حال سفید آزاد است که از پیاده‌ها مرکز
نیرومندی بنا کند به منظور آنکه این چنین مرکز
سفید به منزله‌ی هدفی به سیاه عرضه می‌شود و
بازی مؤثر و فعالی را متقابلاً برای او به وجود
می‌آورد. بعلاوه، در هر دو دفاع، سیاه تمام هم
خود را متوجه تسریع در کار گسترش سوارها

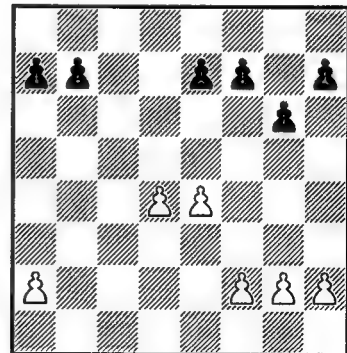
می‌سازد، حال آنکه سفید ناچار است برای جلوگیری از انهدام مرکز خود، به مراقبت و نگهداری از آن بپردازد.

دفاع گرونفلد

بدون شک، دفاع گرونفلد را باید شاخه‌ای از دفاع هندی شاه بدانیم که نسبت به دفاع هندی موارد ناشناخته‌ی آن کمتر است.

امروزه که راه‌های ارتدوکس (بازی گامبی وزیر) در جریان بازیهای استادان جدید کمتر بازی می‌شود، دفاع گرونفلد مورد توجه قرار گرفته و به صورت یکی از دفاع‌های بسیار رایج درآمده است.

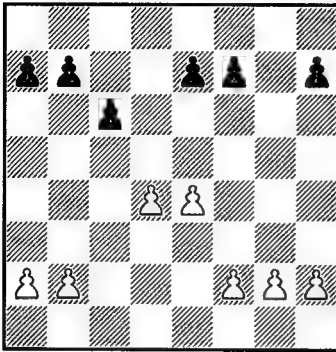
این آغاز بازی در سال ۱۹۲۲ از جانب استاد بزرگ شطرنج اطریش، ارنست گرونفلد معرفی و به همین مناسبت به نام وی ثبت شده است.



۲۷۸

(شکل ۲۷۹)

در این راه دفاعی ساختمان اصلی پیاده همان است که در دو شکل ۲۷۸ و ۲۷۹ دیده می‌شود. در شکل ۲۷۸ سفید به دلیل وضع



۲۷۹

پیاده‌ها مرکز نیرومندی دارد و در نتیجه در مرحله‌ی وسط بازی دارای امکانات خوبی خواهد بود. برعکس چون در جناح وزیر، پیاده‌هایش در اقلیت است، در مرحله‌ی پایان بازی وضع مناسبی نخواهد داشت. بنابراین می‌توان گفت که در دفاع گرونفلد این طرز آرایش پیاده‌ها تقریباً همیشه به نفع سیاه است و هرگونه اقدام به تعویض سوارها به سیاه کمک می‌کند تا سریع‌تر به مرحله‌ی پایان بازی نزدیک شود.

شکل ۲۷۹ تقریباً همیشه به نفع سفید است، چون مانند شکل ۲۷۸ از پیاده‌ها مرکز نیرومندی درست کرده است اما در اینجا پیاده‌ها آرایش دیگری دارند. تفاوت در آن است که سیاه در مرکز پیاده‌ی بیشتری دارد، اما این پیاده‌ی اضافی دارای آنچنان موقعیتی است که از آزادی عمل سوارهای خودی می‌کاهد، ضمناً باید اضافه شده امتیازی که سیاه در مرحله‌ی پایان بازی در شکل ۲۷۸ دارد، اینجا به حداقل خود تنزل یافته است.

کلیه‌ی راه‌های موجود در دفاع گرونفلد از دایره‌ی وضع‌های دوگانه‌ی پیاده‌ها که در

سفید ضمن کسب یک زمان مرکز را با هر دو پیاده اشغال می‌کند.

5.g3 6.g7 6...g2 7.b6 (6...b6 7.e3 o-o 8.g e2 e5=) 7.bxc3 c5 8.e3 o-o 9.e2 c6 10.o-o cxd4 11.cxd4 c7=

5. ...

c3

عقب‌نشینی اسب ضعیف است و سفید با بهره‌برداری از اتلاف زمان حریف، ابتکار عمل را به دست می‌گیرد:

5. ... b6 6. e3 g7 7. h3 o-o 8. f3 c6 9. e2 e6 10. o-o c4 11. d2 d7 12. h6! e5 13. xg7 xg7 14. x4 c4 15. e2 exd4 16. xd4 c b6 17. a d1

با برتری سفید (پورتیش - زاو، سال ۱۹۵۹).

6.bxc3

مدتها استادان فن درباره‌ی ارزش به ظاهر بسیار قوی مرکز سفید اتفاق نظر نداشتند، اما در حدود سال ۱۹۵۰ این چنین مرکز به عنوان هدفی که آسان مورد حمله قرار می‌گیرد، تلقی شده بود، و امروزه عقیده‌ی بسیاری بر آن است که در این چنین مرکز، برتری با سفید می‌باشد.

6. ...

c5

سیاه بلافاصله کار تخریب مرکز سفید را شروع می‌کند.

ادامه‌ی 6...g7 فرصت می‌دهد که سفید با 7.a3! از این حرکت سیاه جلوگیری کند. این راه به گرونفلد منسوب است. و اما ایده‌ی

شکل‌های ۲۷۸ و ۲۷۹ منعکس شده بیرون نیست. به این معنی که سیاه خواهان ایجاد وضعیت نخست و سفید طالب پیدا شدن وضع دوم است و نبرد میان دو هم‌آورد بر سر دست یافتن به این دو هدف در می‌گیرد.

1.d4

f6

2.c4

g6

این حرکت سیاه ضمن سایر مقاصد، تضمین امنیت شاه را در برابر کلیه‌ی حملات مستقیم روی قطر b1-h7 در نظر دارد و به همین دلیل است که سفید به ندرت فیل شاه را در خانه‌ی d3 گسترش می‌دهد.

3.c3

خانه‌ی e4 را زیر نظر می‌گیرد.

3. ...

d5

حرکت بنیادی دفاع گرونفلد همین است و اندیشه‌ی اصلی وارد کردن فشار بر پیاده‌ی مرکز سفید است.

سفید در حرکت چهارم راه‌های اصلی زیر را برای ادامه‌ی بازی در اختیار دارد:

اول: راه اصلی 4.cxd5

دوم: افزایش فشار بر ستون c: 4.f4

سوم: گسترش سریع: 4.e3

چهارم: حرکت انتظاری برای انتقال از راهی

به راه دیگر: 4.f3

اول: سفید راه اصلی را بر می‌گزیند.

4.cxd5

d5

5.e4

(۱۹۵۱) استخراج شده است:

7. ♖a3?

علامت استفهام از سیماگین است.

7. ...

0-0

تریفونوویچ، استاد شطرنج یوگسلاوی ادامه‌ی

زیر را برای سیاه توصیه می‌کند.

7. ... ♜d7! 8. ♙c4 c5 9. ♚b3 0-0

10. ♜f3 a6+

8. ♙c4

♜d7

9. ♜e2

c5

10. 0-0

واضح است که پس از

10. dxc5 ♚c7

سفید قادر به حفظ پیاده‌ی c5 نیست.

10. ...

♚c7

11. ♖c1

♖b8

بازی سیاه بهتر است، زیرا فیل سفید در

خانه‌ی a3 وضع نامناسبی دارد. مثال دیگر:

6. ...

♙g7

7. ♙c4

0-0

8. ♜e2

♜c6

ادامه‌ی زیر در سال ۱۹۵۴ در مسابقه‌ی

دوجانبه‌ی باتونیک و اسمیسلاف بازی شده و

سیاه به ایجاد تساوی موفق شده است:

8. ... b6 9. 0-0 ♙b7 10. f3 c5

11. ♙g5 cxd4 12. cxd4 ♜c6

13. ♙d5 ♚d7 14. ♚d2 e6

15. ♙xc6 ♙xc6=

9. 0-0

♜a5

10. ♙d3

b6

عمیق سیاه در تشویق سفید به تشکیل مرکزی از پیاده‌ها به منظور تخریب آن به یاری فیل فینکتو، از افکار ریچارد رتی استاد عالی‌قدر شطرنج الهام می‌گیرد.

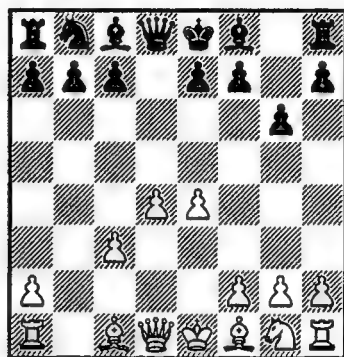
علی‌رغم توضیحات بالا سیماگین استاد

شطرنج شوروی معتقد است که بازی ♙g7 ...

در حرکت ششم برای سیاه مناسب است و اینک

پیش از آغاز بازی بررسی راه طبیعی 6...c5

روش سیماگین تجزیه و تحلیل می‌شود.



راه سیماگین

6. ...

♙g7

عقیده‌ی سیماگین آن است که سیاه به هیچ

وجه مجبور نیست فوراً برای تخریب مرکز سفید

حرکت 6...c5 را بازی کند. به نظر او بازی

7. ♙a3 حرکت خوبی نیست چون فیل در

خانه‌ی a3 وضع نامناسبی پیدا می‌کند و سیاه را

از پیشروی نهایی c5 مانع نمی‌شود.

آنچه در پایین به نظر خوانندگان می‌رسد،

مهم‌ترین راههایی است که از مقاله‌ی سیماگین،

مندرج در مجله‌ی شاخمات (شماره ۹، سال

8. ♖c4

انتخاب روش معاوضه با ♖b5 فقط به
سیاه کمک می‌کند.

8. ... ♜c6

فشار بر d4 را افزایش می‌دهد.

9. ♖e3

الخ ♖c3 + ♕d5?

9. ... o-o

10.h3!

از آچمز شدن اسب مدافع پیاده‌ی d4
جلوگیری می‌نماید.

10. ... cxd4

اجرای فوری این حرکت جنبه‌ی اساسی
ندارد، اما سیاه باید همواره مراقب باشد که
پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 عملی
نشود.

11.cxd4

شانسهای دو طرف برابر است.

2) 7. ♖b5+ ♜d7

جواب شایسته‌ی دیگر سیاه به شرح زیر
است:

7. ... ♜c6 8. ♜e2 (8.d5 ♖a5)

♕g7 9.o-o cxd4 10.cxd4 o-o=

(باخمن)

8.a4 ♕g7

9. ♜e2 cxd4

10.cxd4 ♜c6

وضع دو هم‌اورد برابر است. بازی 10...O-O
نیز همین نتیجه را می‌دهد.

3) 7. ♖c4

11. ♖e3

12. ♔d2

13. ♖h6

♖b7

c5

بازی 13.dxc5 خوب نیست زیرا:
الخ! ♜c4 ♕xc5 13.dxc5 bxc5 14. ♕xc5

13. ...

cxd4

14. ♕xg7

♔xg7

15.cxd4

e6!

علامت تحسین از سیماگین است.

16. ♔f4

♔e7

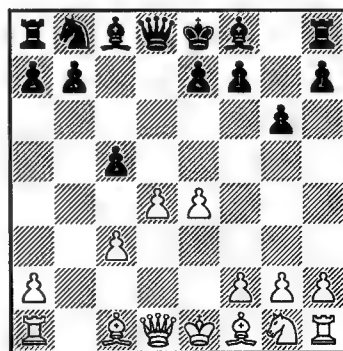
به نظر سیماگین وضع سیاه رضایتبخش
است (بازی سوکولسکی - سیماگین، سال ۱۹۵۰).

راه متعارف

6. ...

c5

با فشار بر پیاده‌ی مرکزی سفید و فشار روی
ستون نیمه‌باز وزیر و در امتداد قطر بزرگ
h8-a1، ایده‌ی اصلی دفاع گرونفلد تحقق پیدا
می‌کند.



۲۸۱

1) 7. ♜f3

♕g7

اینک ادامه‌ی 11... ♖g4

11. ... ♖g4

11. ... ♗a5 12. ♖d3 ♖e6 13. d5!

♖x a1 14. ♖x a1 f6 15. ♖h6 ♖e8

16. ♗f4 ♖d7 17. e5

با تهدید 18. e6 و برتری قاطع سفید.

12. f3 ♗a5

13. ♖d3

گرفتن یک پیاده با حرکت + ♖f7

غلط است و برای سفید دشواریهای جدی ایجاد می‌کند. از این قرار:

13. ... ♖x f7 14. f. xg4 ♖x f1+

15. ♖x f1 ♖d7 16. h3 ♗c4! الخ

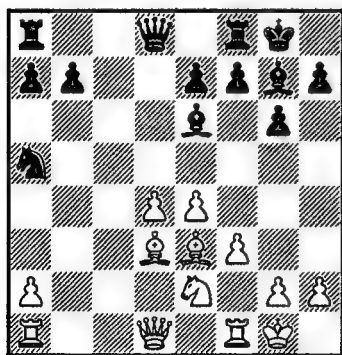
اگر سفید به روش زیر ادامه بدهد تا اندازه‌ای

بازی بهتری خواهد داشت:

13. ♖c1 ♗x c4 14. ♖x c4 ♖d7

15. ♖b3 ♖a5 16. ♗c3! الخ

13. ... ♖e6



۲۸۲

با وجود تجزیه و تحلیل مفصلی که تا به حال به عمل آمده است، وضعیت جالب توجه منعکس شده در شکل بالا هنوز جای بحث و بررسی دارد.

حرکت بالا راه اصلی بازی به شمار می‌رود.

7. ... ♖g7

8. ♗e2!

این حرکت از دو پیاده‌ی c3 و d4 دفاع می‌کند، ضمناً این امکان را برای سفید نگاه می‌دارد که در صورت آمدن فیل وزیر حریف به خانه‌ی g4 با f3 آنرا پس براند.

8. ... o-o

9. o-o ♗c6

حرکت موردپسند باتونیک، یعنی

9... ♗d7 رضایتبخش به نظر نمی‌رسد. مثال:

10. ♖g5! h6 11. ♖e3 ♖c7

12. ♖c1 a6 13. ♖d2 ♗h7

14. ♖d3 b5 15. ♗f4 e5 16. ♗d5

♖d6 17. d. x c5 ♗x c5 18. c4+

(برونشتین - باتونیک، مسابقه‌ی دوجانبه‌ی

سال ۱۹۵۱).

10. ♖e3 c. x d4

11. c. x d4 ♗d7

(ادامه‌ی بازی با 11... ♖g4 را در پایین

خواهیم دید).

12. ♖b1 ♗a5

12. ... ♖c8 13. ♖d3 ♗a5 14. d5

سفید از لحاظ وضع بازی برتری نمایان دارد.

13. ♖d3 e6

14. ♖d2 b6

15. ♖g5

این بازی در سال ۱۹۴۹ میان راگوزین و خولموف انجام شده و وضع طرفین تقریباً یکسان است.

c5 7. ♖d2 ♙g7 8. o-o-o o-o=

4. ... ♙g7

ادامه‌ی زیر نسبت به حرکت بالا ارزش کمتری دارد چون سفید موفق می‌شود سریعاً قوای خود را گسترش بدهد:

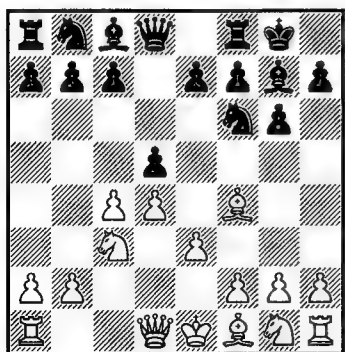
4. ... dxc4 5. e3 ♘d5 6. ♙xc4 ♘xf4 7. exf4

5. e3 o-o

استاد پاخن راه زیر را ترجیح می‌دهد:

5. ... c5! 6. dxc5 ♙a5 7. ♖b3 dxc4 8. ♙xc4 o-o 9. ♖b5 ♙xb5 10. ♙xb5 ♙d7 11. ♙e2 ♙c6 12. ♘f3 ♘b d7=

چنان که مشاهده می‌شود سیاه پیاده‌ی c5 را می‌گیرد زیرا سفید قادر به حفظ آن نیست. سیاه با اجرای حرکت متن در حقیقت یک پیاده قربانی داده است و ابتدا نتایج ناشی از قبول این قربانی بررسی می‌شود.



۲۸۳ 6. cxd5 ♘xd5

7. ♘xd5 ♙xd5

8. ♙xc7

تهدید سیاه حضور در خانه‌ی c4 است که در نتیجه وضع سیاه بسیار خوب می‌شود. مسئله‌ی اصلی که باید حل شود آن است که در این وضعیت آیا حرکت 14. d5! درست است؟ مثال: 14. ... ♙xa1 15. ♙xa1 f6 16. ♙h6 ♙e8 17. ♙h1 ♙c8! 18. ♙d4 ♙d7 19. ♙xa7 ♘c4 20. h4 ♘e5 21. ♙b1 ♙b5 22. ♙e1

با شانسهای برابر برای دو طرف بازی

دوم: سفید فشار بر ستون c را افزایش می‌دهد.

1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5

4. ♙f4

بعضی از استادان شطرنج این بازی را به عنوان قوی‌ترین حرکت سفید ارزیابی کرده‌اند. اما چنان که خواهیم دید درخشندگی آن زودگذر است.

این حرکت سفید ضمن گسترش فیل وزیر، روی خانه‌ی c7 فشار می‌آورد جنبه‌ی منفی این حرکت در ضعیف شدن جناح وزیر سفید است. در بهترین حالات مساعد برای سفید، سیاه نه می‌تواند c5... بازی کند و نه موفق می‌شود برای همیشه مانع پیشروی پیاده‌ی شاه سفید به خانه‌ی e4 گردد. با این وصف سیاه قادر است وضع بازی را ساده کند، تا حدی که به تساوی بیانجامد.

حرکت 4. ♙g5 4... ♘e4 5. ♘xe4 dxe4 6. e3 شده و وضعیت سریعاً مساوی می‌شود.

14. ♖g2 ♔f5
 15. ♖xc6! bxc6
 16. ♔d2 c5
 17. d5 ♖fd8
 18. o-o-o e6
 19. ♔c2 ♔xc2+
 20. ♔xc2 exd5

وضع دو هم‌آورد برابر است (تریفونویچ).

2) 8. ... ♜a6

9. ♖a6

9. ♖g3 ♖f5 10. a3 ♖f c8 11. ♜f3
 ♖c2 12. ♖d3 ♖xb2 13. o-o

شانسهای دو طرف برابر است (کاشدان -

سانتازیر، سال ۱۹۳۵).

9. ... ♔g2

9. ... bxa6 10. ♜f3! (10. ♔f3
 ♔b5!!) ♖b7 11. o-o ♖a c8
 12. ♖f4 ♖c4=

10. ♔f3 ♔xf3

11. ♜xf3 bxa6

12. o-o f6!

12. ... ♖b7 13. ♜e5 f6 14. ♜d3

هدف سفید وارد ساختن فشار بر خانه‌ی

ضعیف c5 است.

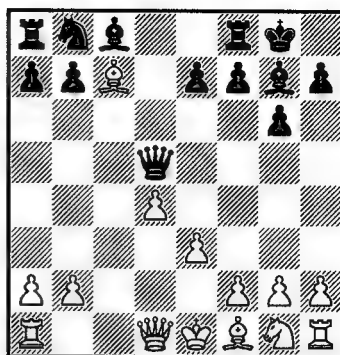
13. ♖ac1 ♖b7

14. ♜d2 e5

15. ♜b3 ♖f7

وضع بازی سیاه رضایتبخش است.

ب) 6. ♔b3



سفید یک پیاده پیش است اما از لحاظ

گسترش قوا خیلی عقب مانده است، چون کلیه‌ی
 سوارهای جناح شاه سفید هنوز در خانه‌های
 اولیه باقی مانده‌اند، بنابراین اگر سیاه به جبران
 کمبود پیاده موفق می‌شود تعجبی ندارد.

1) 8. ... ♜c6

9. ♜e2

9. ♜f3 ♖g4 10. ♖e2 ♖a c8

11. ♖g3 ♔a5+ 12. ♜d2 ♖xe2

13. ♔xe2 e5 14. dxe5 ♖f d8

سیاه برتری بارزی دارد.

9. ... ♖g4

10. f3 ♖xf3!

11. gxf3 ♔xf3

12. ♖g1 ♔xe3

سیاه در مقابل سواری که قربانی داده است.

ضمن گرفتن دو پیاده، حالت تهاجمی پیدا کرده
 است.

13. ♖f4 ♔e4

در برابر 14. d5 سفید 13... ♔e6

می‌کند.

سفید حمله بر پیاده‌ی d5 را تقویت می‌کند. ♔b6 14.bxc5 ♔xc5 15. ♖e4!) 13. ♕h4 g5 14. ♕g3 f5 15.f3 ♜xc3=

(رفسکی - کاشدان، سال ۱۹۴۲)

7. ... cxd4

8.exd4

این وضعیت در دفاع کاروکان و بازی مرکز نیز

ظاهر می‌شود.

8. ... ♜bd7

9. ♕e2 ♜b6

10. ♕f3 e6!

11.d6

بعد از 11.dxe6; ♕xe6 وضع به نفع سیاه

می‌شود.

11. ... ♜e8

12. ♜ge2 ♜xd6

13.o-o ♜dc4

14. ♖ad1 ♕d7

15. ♔c2 ♕c6

16. ♕xc6 bxc6

(کوتوف - کروگیوس، سال ۱۹۵۸)

سوم: سفید به گسترش سریع قوا

می‌پردازد.

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3. ♜c3 d5

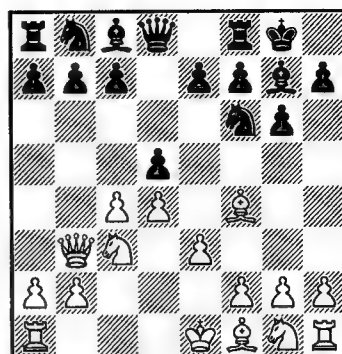
4. ♜f3 ♕g7

5.e3 o-o

در این راه بازی که روش بسته نام دارد،

ممکن است حرکات چهارم و پنجم پس و پیش

اجرا شود. در هر دو حال وضعیت منعکس شده



۲۸۵

1) 6. ... c6

7. ♜f3 dxc4

8. ♕xc4 ♜bd7

9.o-o ♜b6

10. ♕e2

بازی 10. ♕d3 بدون دلیل ستون d را

می‌بندد.

10. ... ♕e6

11. ♔c2 ♜bd5

12. ♕e5 ♕f5

13. ♔b3 ♔b6

13.e4 ♜xc3 الخ

تساوی برقرار است.

2) 6. ... c5!

در این ادامه‌ی بازی، سیاه یک پیاده را

پیشکش می‌کند و به تساوی وضع می‌رسد.

7.cxd5

7.dxc5 ♜e4 8.cxd5 ♔a5 9. ♜e2

♜xc5 10. ♔d1! e5 11. ♕g5! f6

12.a3!! ♜e4 (12...fxg5 13.b4

در شکل پایین ایجاد می‌شود.

11. ♖x6 f.e6

12. ♔e2

با امکانات بهتر برای سفید. (بطروسیان -

باتونیک، مسابقه‌ی دوجانبه سال ۱۹۶۳)

2) 6.cxd5 ♘xd5

7. ♖c4 ♘b6

ادامه‌ی فعال‌تر به شرح زیر است:

7. ... ♘xc3 8.bxc3 c5 الخ

8. ♖b3 ♘a6

9.o-o c5

10.h3! e6

11. ♔e2 ♔e7

12. ♖d1 ♖d8

13.a4

بازی سفید بهتر است.

3) 6.b4 a5

6. ...b6 7. ♖b2 c5 8.dxc5 ♘e4

9. ♔b3

امکانات سفید بهتر است.

7.b5! dxc4

بعد از 7...c5 ادامه‌ی بازی می‌تواند چنین

باشد:

8.bxc6 «e.p.» ♘xc6 9. ♖a3 ♘b4

10. ♖c1 ♖f5 11. ♔b3

برتری با سفید است.

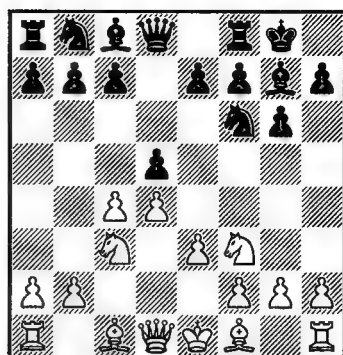
8. ♖xc4 ♘fd7

حرکت 8...♘bd7 ترجیح دارد.

9. ♖a3 ♘b6

10. ♖b3 ♘d8

11. ♖c1



با آن که سفید راه خروج فیل وزیر را بسته است، با این وصف این شاخه بازی از شایستگی ویژه‌ای برخوردار است.

سفید ضمن دفاع از پیاده‌ی c4 می‌تواند با 6. ♖e2 یا با:

6.cxd5 ♘xd5 7. ♖c4

به کار گسترش جناح شاه بپردازد و یا با اجرای حرکات 6.b4 و یا 6. ♖d2 و سپس ♖c1 فعالیت در جناح وزیر را شروع کند. در عین حال قادر است نظیر راه قبل با بازی 6. ♔b3 بر خانه‌ی d5 فشار بیاورد.

حالا به بررسی یکایک راههای فوق پرداخته می‌شود.

1) 6. ♖e2 dxc4

7. ♖xc4 c5

8.d5 e6

بازی بهتر 8...♘e8 است که با 9...♘d6

دنبال می‌شود.

9.dxe6! ♔xd1+

10. ♔xd1 ♖xe6

اسمیسلوف بازی شده و به نام او نیز شهرت یافته است.

4. ... g7

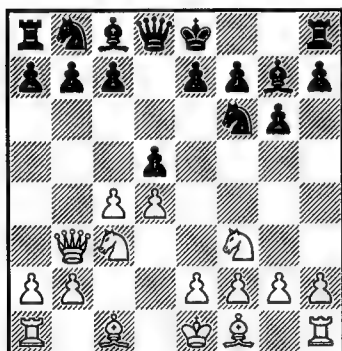
5. b3

سفید همچنین می تواند حرکت بالا را قبل از گسترش اسب شاه در f3 بازی کند و به راه اصلی وارد شود. بررسی راه زیر هم قابل توجه است:

5. a4+ d7 6. b3 dx c4
7. xc4 o-o e4 (8.e3 a6=)
 g4

بازی به راه اصلی برمی گردد.

۲۸۷



5. ... dxc4

استادان شطرنج، بازی متقابل سیاه را بیشتر در اجرای این حرکت دانسته اند و حرکت c6... و دفاع از مرکز را غیرفعالانه می دانند. مثال:

5. ... c6 6. cxd5 cxd5 7. g5 e6 8. e3
o-o 9. d3 c6 10. h3 b6
11. e5

سفید بازی فعالتری دارد.

6. xc4 o-o

7. e4

فشار سفید در جناح وزیر نمایان است.

4) 6. d2 c5

حرکت e6... ضعیف است، چون جواب سفید b4! خواهد بود.

7. dxc5 a6

8. cxd5 xc5

9. c4 a6

10. b4

بازی بهتر حرکت a4 است.

10. ... ce4

11. c1 g4

12. xe4 xe4

سیاه به تساوی وضع رسیده است. (تایمانف -

بولسلاوسکی، سال ۱۹۶۴)

5) 6. b3 e6

7. d2 b6

8. cxd5 exd5

9. e2 b7

10. o-o bd7

11. a4! a5

12. e1 e8

13. d3

با اندک برتری برای سفید.

چهارم: سفید برای ورود از راهی به راه دیگر حرکت انتظاری f3 را انجام می دهد.

4. f3

این حرکت بیشتر به توسط استاد

13. ♖h3 ♜xf3+ 7.g3 ♖e6 8. ♙d3 ♚c8 9. ♜g5
 14. ♙e2 ♜e5 ♜d7 10. ♜g2 h6+
 15. ♜xd7 ♜xd7 (فاین - نایدورف، مسابقه دوجانبه‌ی سال
 16. ♙b5 c6 ۱۹۴۹)

سیاه حریف را به زدن پیاده‌ی b7 تحریک

می‌کند.

17. ♙xb7 ♜b8!
 18. ♙xd7 ♜xb2+
 19. ♙f1 ♙f6

با آنکه سفید یک سوار بیشتر دارد، مع‌هذا به علت بی‌پناه بودن شاه از یک طرف و فشار شدید رخ سیاه بر عرض دوم از طرف دیگر، سیاه برتری آشکاری دارد.

(شامکوویچ - سیماگین سال ۱۹۵۱)

- 2) 9. ♖e2 ♜b6
 10. ♙d3 ♜c6
 11. ♜d1

- 11.o-o-o ♙c8 12. ♙c2 e5
 13. ♜xe5 ♜xe5 14.dxe5 ♜xe5
 15. ♜xg4 ♙xg4=

(پاخمن - کرس، سال ۱۹۴۷)

11. ... ♜xf3
 12. ♜xf3 e5
 13.d5 ♜d4
 14. ♜xd4 exd4
 15. ♜e2 c5
 16.dxc6 .e.p., bxc6
 17. ♜xd4 c5
 18. ♜c2 ♙f6
 19.o-o ♙xb2

... 7. (الف) ♜g4

8. ♜e3
 8. ♜e5 ♖e6 9.d5 ♜c8 10. ♜e2
 e6 11. ♜f4 exd5 12.exd5 ♜e8
 13.o-o ♜d6

(کوتوف - لیلیانتال، سال ۱۹۴۷)

8. ... ♜fd7

بازی 8... به شرح زیر موجب برتری

سفید می‌شود:

8. ... ♜c6 9.d5 ♜xf3 10.gxf3 ♜e5
 11. ♙e2 c6 12.f4 ♜e d7 13. ♜g2
 1) 9. ♙b3

این راه بازی آزمایش خوبی نداده است.

9. ... ♜xf3!

10.gxf3

راه زیر بسیار تماشایی است:

10. ♙xb7 c5 11. ♙xa8 cxd4
 12.gxf3 dxc3 13. ♙xa7 cxb2
 14. ♜d1 ♜c3+ 15. ♜d2 ♜c5
 16. ♜xc3 ♙xd1+ 17. ♙xd1 b1:
 ♙+ 18. ♙d2 ♜d8+ 19. ♙e3
 ♙c1+

10. ... ♜c6

11. ♜d1 e5

12.dxe5 ♜cxe5

سفید پیشاپیش وزیر را از برابر هجوم پیاده‌ی سیاه، کنار می‌کشد.

8. ... **b5**
 8. ...e5 9.dxe5 ♗g4 10. ♕e2 ♖b6
 11. ♖xb6 axb6 12. ♕f4 ♗d7
 13.e6 fxe6 14. ♕d6 ♙e8 15.o-o
 b5 16. ♙fd1 ♗h6=

(اشتالبرگ - فلور، سال ۱۹۵۰)

9.e5 ♗e8
 10.a4 bxa4
 11. ♗xa4 ♗a6
 12. ♕d2 ♙b8

وضع طرفین برابر است.

7. ... ♗a6
 قصد سیاه تدارک پیش راندن پیاده به خانه‌ی c5 است.

8. ♕e2 c5
 9.d5 e6
 10.o-o exd5
 11.exd5 ♕f5
 12.a3 ♙e8
 13. ♙d1 ♗e4!
 14. ♕e3 ♗d6

حاصل کار پیدایش یک وضع پیچیده است با شانسهای خوب برای سفید.

(پلوگایفسکی - کورچنوی، سال ۱۹۶۰).

سفید از قبول دفاع گرونفلد خودداری می‌کند.

20. ♖b3

♖xb3

راه بالا در سال ۱۹۵۷ میان پلاتر و اسمیسلف بازی شده و طرفین وضع مساوی دارند.

7. ... **c6**

سیاه با اجرای حرکت بالا هم از پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 جلوگیری می‌کند و هم مقدمات هجوم جناح وزیر را تهیه می‌بیند. ضمناً می‌تواند: به جای حرکت بالا برای حمله‌ی سریع به مرکز سفید با پیاده‌ی c راه زیر را برود:

7. ... ♗a6 8. ♕e2 c5 9.d5 e6
 10.o-o exd5 11.exd5 ♙e8
 12. ♕g5 h6 13. ♕f4 ♕f5 14. ♙a
 d1 ♗e4 15. ♕d3 ♗d6 16. ♕xd6
 ♕xd3 17. ♙xd3 ♖xd6=

(بولبوخان - پیلنیک، سال ۱۹۵۰).

1) 8. ♕e2
 8. ♕f4 b5! 9. ♖d3 (9. ♖b3 ♖a5
 10. ♕d2 b4!) ♖a5 10. ♕e2 b4
 11. ♗d1 c5+

8. ... **b5!**
 9. ♖b3 a5

سیاه به کار متهورانه‌ای دست زده است.

10. ♖c2 b4
 11. ♗d1 a4
 12.o-o ♕e6

بازی سیاه بهتر است.

2) 8. ♖b3

قدرت مرکز حریف جلوگیری کند.

4. ♖g2

4.d5 cxd5 (4...d6 5. ♖g2 ♖g7
6. ♘c3 o-o 7. ♘f3 e5= یا 7.e4
e6!=) 5.cxd5 ♖g7 6. ♖g2 o-o
7. ♘c3 d6=

4. ... d5

5.cxd5 cxd5

6. ♘c3 ♖g7

7. ♘h3 ♖xh3

8. ♖xh3 ♘c6

9. ♖g2 e6

10.e3 o-o

11. ♖d2 ♖c8

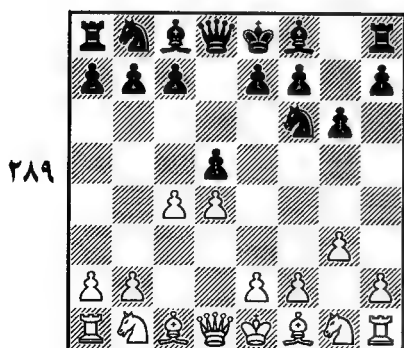
وضع دو طرف برابر است.

3. ... d5

همانطور که در بالا اشاره شد سیاه در این راه

بازی می تواند اجرای این حرکت را تا هنگام

تهدید واقعی e4 به عقب بپایاندازد.



۲۸۹

1) 4.cxd5 ♘xd5

آنچه که حالا مورد بحث قرار داده می شود راههایی است که سفید به کمک آن از دفاع گرونفلد دوری می کند. در عین حال می توانیم این راهها را جزء آغاز بازیهای بی قاعدهی دفاع هندی محسوب کنیم.

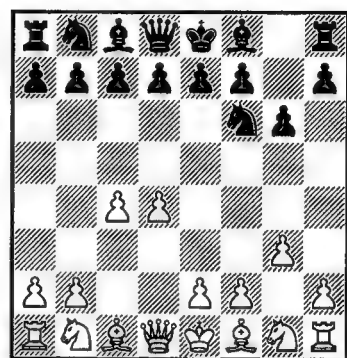
1.d4

♘f6

2.c4

g6

3.g3



۲۸۸

مهم ترین حرکت در این راه بازی، اجرای حرکت فوق است. در اینجا سفید برای اجرای بازی e4 عجله نمی کند و سیاه هم در بعضی موارد عکس العمل d5... را کمی به تعویق می اندازد. به هر حال ایده ی اساسی دو طرف بازی با دفاع گرونفلد اختلافی ندارد، به این معنی که قصد سیاه ایجاد نفوذ در مرکز حریف به وسیله ی c5... است و هدف سفید پیش راندن نهایی e4 می باشد.

3. ... (الف)

c7-c6

منظور سیاه تقویت حمایت از پیاده ی وزیر است که باید به خانه ی d5 برود و از زیاد شدن

6. ♖a4+

در مقابل 6. c3 سیاه با 6...c6 پاسخ می‌دهد و در برابر 6. bd2 با 6...c3 جواب می‌گوید.

6. ... c6

7. ♖xc4 0-0

8. ♖c3 ♗bd7

9. 0-0 ♗b6

10. ♖d3 ♕e6

وضع دو هم‌وارد برابر است.

راه دیگر قابل بررسی در این شروع بازی پس

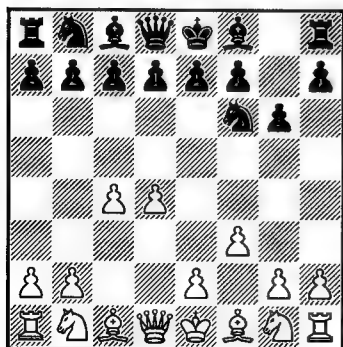
از

1.d4 ♗f6 2.c4 g6

حرکت 3.f3 است که پیشروی فوری e4 را ممکن می‌سازد.

3.f3

یکی از ایده‌های این حرکت، نگاه‌داری مرکز به استواری تمام، گسترش سریع سوارهای جناح وزیر و سپس حمله به شاه سیاه است.



5. ♕g2

♕g7

6.e4

اگر سفید به جای حرکت فوق 6. c3 را اجرا کند بازی به راه دفاعی گرونفلد در می‌آید. حرکت 6. f3 نیز به شرح زیر نتیجه‌ی مساوی می‌دهد:

6. ♗f3 0-0 7. 0-0 c5 8. dxc5 ♗a6

9. ♗b d2 (9. ♖a4 ♗xc5 10. ♖h4 e6!) ♗xc5 10. ♗b3 ♗e6!=

6. ... ♗b4

این حرکت از بازی 6... ♗b6 قوی‌تر است.

7.d5

7.a3 ♗a6 8. ♗e2 c5 9. d5 e6

10. ♗b c3 exd5 11. exd5 0-0

12. 0-0 ♗d7 13. ♕f4 ♗e5=

7. ... c6

8. ♗e2 cxd5

9. exd5 ♕f5

10. 0-0 0-0

10. ... ♗c2 11. g4 الخ

11. ♗c3 ♗8a6

12. ♗f4 ♗c5

13. ♕e3 ♗bd3

راه بالا در سال ۱۹۵۴ میان پائو و ساچتار بازی شده است. در این حالت شانسهای دو طرف مساوی است.

2) 4. ♕g2 ♕g7

حرکت 4...dxc4 بازی را به راه دفاع گرونفلد

می‌کشاند.

1) 3. ... ♕g7

5. ♗f3 dxc4

c6 11. ♖d1 c×d5 12. e×d5 ♙f5 اینج
 8. ... ♜c6
 9. d5 ♜b8
 10. a4

اینک سیاه دو راه خوب زیر را در اختیار دارد:

a) 10. ... e5
 11. a5 ♜bd7
 12. ♜f3 e×f4
 13. ♙×f4 ♖e8
 14. ♙d3 ♜e5

وضع دو هم‌آورد یکسان است.

b) 10. ... c6
 11. a5 ♜bd7
 12. e5 c×d5
 13. ♙×d5 ♜c6
 14. ♜f3 ♜db8
 15. ♙b5 ♜a6

وضع دو طرف مساوی است.

نکته‌ی مهمی که باید مورد توجه قرار بگیرد آن است که سیاه در اینجا نباید غیرفعال و آرام بازی کند، بلکه لازم است به یک واکنش اصولی دست بزند.

به این ترتیب برای آن که سیاه به طور باید و شاید به بازی ادامه بدهد، بازی 3...c6 حرکتی قابل توجه می‌باشد.

هرگاه سفید c4 بازی نکنند سیاه از لحاظ

تئوری با مشکلاتی مواجه نمی‌شود. چون سفید قوی‌ترین حرکت را انتخاب نکرده است و در نتیجه سیاه برای گسترش طبیعی خود،

4.e4 d6
 5. ♜c3 o-o
 6. ♙e3 e5
 7. d5 a5
 8. ♙d3 ♜a6
 9. ♙d2 ♜c5
 10. ♙c2 b6
 11. o-o-o

سفید می‌تواند با بازی g4 و سپس h4 حمله‌ای قوی بر قلعه‌ی حریف را شروع کند.

در راه بازی که سفید f3 می‌کند، سیاه در صورتی به وضع مساوی می‌رسد که بدون فوت وقت به ایجاد رخنه در مرکز حریف بیردازد و یا f5... بازی کند، بنابراین برای سیاه راه قوی‌تر و در عین حال کمی خطرناک حرکت زیر است:

2) 3. ... d5
 4. c×d5 ♜×d5
 5. e4 ♜b6
 6. ♜c3 ♙g7
 7. ♙e3 o-o

7. ... ♜c6 8. ♙b5 ♙d7 9. ♜g e2
 o-o 10. o-o ♜a5 11. ♙d3 ♜ac4
 12. ♙c1 ♙e6! 13. ♙c2 (13. d5
 ♙d7 ...c6=) c6 14. b3 ♜d6
 15. ♙b2

سفید برتری بسیار جزئی دارد. (پاخمن)

8.f4

در بازی الخین - بوگولیووف، سال ۱۹۳۱ بعد از 8. ♙d2 سیاه به برتری رسیده است:
 8. ♙d2 ♜c6! 9. d5 ♜e5 10. ♙g5

14. ♔xf6

♔xf6

این حرکت از ♔xf6 بهتر است زیرا بعد از بازی e5 راههای عقب‌نشینی وزیر سیاه متعدد و برای حریف نامشخص است.

15.e5

در بازی بین فلیپر (انگلیس) و کورچنوی (سوئیس) سال ۱۹۸۸، ادامه‌ی بازی به شرح زیر بوده است:

15. ... ♔e7 16. ♖h d1 ♜a d8
17. ♜xd8 ♜xd8 18. ♜xd8 ♔xd8
19.e6 ♔b6 20.exf7+ ♔h8
21. ♔c2 ♜b4 22. ♔b3 ♜c6
23. ♔xb6 axb6 24. ♔c4

و سفید تا مدت طولانی بر حریف اندکی برتری داشته است، اما سرانجام بازی از نتیجه‌ی مساوی جلوتر نرفته است.

15. ...

♔f5!!

این یک بازی دقیق و استادانه است که قهرمان شطرنج جهان در این راه بازی به کار بسته است. سیاه ... ♔f5 را اشغال می‌کند تا تهدید خطر... ♔h6 را انجام دهد. این امر سفید را ناچار می‌سازد با حرکت ♔d3 دفع خطر کند که در نتیجه آرایش سوارهایش از حالت مطلوب خارج می‌شود. ضمناً اجرای حمله‌ی متقابل سیاه به وسیله‌ی b5 و بعد c7 یا ♜b4 مطرح و میسر می‌گردد.

16. ♔d3

♔c8

17. ♜d1

b5

واضح است که سفید نمی‌تواند پیاده را بگیرد چون با جواب ♜c7 روبرو می‌شود و یک تفاوت

تسهیلات لازم را در اختیار دارد و اگر از این آزادی استفاده کند به آسانی و به سرعت با حریف مساوی می‌کند.

دفاع گرونفلد

کاسپاروف - بلیافسکی

سال ۱۹۸۸

1.d4

♜f6

2.c4

g6

3. ♜c3

d5

4. ♜f3

♔g7

5. ♔b3

dxc4

6. ♔xc4

o-o

7.e4

♜a6

ایده‌ی این حرکت، هجوم به مرکز سفید با

بازی c5 است.

8. ♔e2

c5

9.d5

e6

10. ♔g5

منظور کم کردن فشار بر خانه‌ی d5 است.

راه دیگر بازی 10.o-o و سپس ♜d1 است.

10. ...

exd5

11. ♜xd5

♔e6

12.o-o-o

انتخاب قلعه‌ی بزرگ مسئله‌ی امنیت شاه را

در آینده زیر سؤال می‌برد. در اینجا سفید معمولاً

قلعه‌ی کوچک را انتخاب می‌کند.

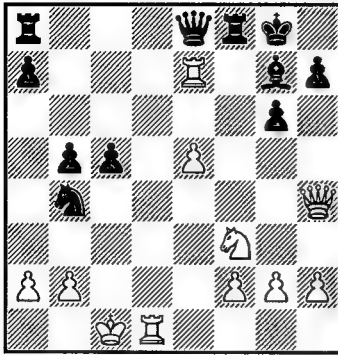
12. ...

♔xd5

13. ♜xd5

♔b6

از دست می‌دهد.



۲۹۱

18. ♔h4

♖b4

19. ♕xg6?!

سفید به منظور حفظ ابتکار عمل و امکان اجرای یک بازی فعال در جناح شاه حریف، به یک قربانی دست می‌زند که نتیجه‌ی آن مورد تردید است. اما مطلب این است که بعد از حرکت عادی 19. ♖d6 که با جواب 19...c4 برخورد می‌کند، وضعیت بازی به سود سیاه عوض می‌شود.

19. ...

f.g6

19. ...h.g6? 20. ♖g5 ♖e8

21. ♖d7

الخ

20. ♖d7

♔e8!

e7 مانع از ورود وزیر سفید به خانه‌ی e7

می‌شود اگر:

20. ... ♖f7? 21. ♖g5 ♖x.d7

22. ♕xh7+ ♔f8 23. ♖e6+

سفید می‌برد.

21. ♖e7

سفید در نتیجه‌ی قربانی فیل به وضعیت حاضر رسیده است و چنین خیال می‌کند که پس از ادامه‌ی زیر:

21. ... ♔c6 22. ♖dd7

در دو قدمی پیروزی قرار می‌گیرد اما...

(شکل ۲۹۱)

21. ...

♕h6+!!

قهرمان جهان که یقیناً قبل از انتقال وزیر خود به خانه‌ی e8 حرکت اخیر سفید را پیش‌بینی کرده است، از این پس با اتکا به یک

سلسله حرکات تاکتیکی درخشان و در عین حال غیرمنتظره، باطل بودن طرح حریف را به اثبات می‌رساند.

22. ♔b1

ادامه‌ی 22. ♕xh6 ♕x.e7 امید برای سفید باقی نمی‌گذارد.

حالا با توجه به این که پس از حرکت 22...g5 و به دنبال ادامه‌ی پایین:

23. ♖x.e8 g.h4 24. ♖x.a8 ♖x.a8 25. a3 ♖c6 26. ♖d6

یک سوار سیاه فنا می‌شود، این سؤال پیش می‌آید که سیاه چگونه خواهد توانست در آن واحد وزیر و فیل خود را از مهلکه به در ببرد؟

22. ...

♖d8!!

این حرکت جواب سؤال بالا می‌باشد. شاه سفید در معرض تهدید مات قرار گرفته است.

23. ♖d6

23. ♖e1 g5

23. ...

♕c6!!

این سومین حرکت زیبا «و غیرمنتظره» است که سرنوشت بازی را رقم می‌زند. سفید قادر

7. ♔c1

اگر سفید با 7.cxd5 پیاده‌ی پیشکشی حریف را بزند، ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود:

7. ... ♗xd5 8. ♖xd5 ♘xc3+ 9. bxc3 ♗xc3+ 10. ♔e2 ♖xa1 11. ♘e5 ♗c1 12. ♘h8 ♘e6 13. ♖e4

در اینجا اگر سفید 13. ♖xb7 بزند می‌تواند باکیش وزیر در خانه‌های c2 و c1 نتیجه را مساوی کند (فرار شاه سفید از راه خانه‌ی f3 منجر به مات شدنش می‌شود).

13. ... ♘c4+ 14. ♔f3 ♖xf1 15. ♖xb7 ♗d1+ 16. ♔g3 ♗d5

سیاه پیاده‌ی از دست داده را در وضعیت برابر پس می‌گیرد.

7. ... ♗e4
8.cxd5 ♗xc3
9. ♗d2 ♖xa2
10.bxc3 ♖xd2+

سیاه برای خودداری از تعویض وزیر می‌تواند مثال: 10... ♗a5

10. ... ♗a5 11. ♘c4 ♗d7 12. ♗f3 ♗xc5 13. o-o! o-o 14. ♗d1 ♘h8 15. ♗e5 f6 16. d6+! ♔g7 17. dxe7 ♗e8 18. ♗d6 ♗e4! 19. ♗d5 ♖xd5 20. ♘xd5 ♗c5 21. ♗c4 ♗xe7

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

سیاه با انتخاب حرکت 10... ♖xd2+ انتظار دارد پیاده را در حالتی پس بگیرد که بعد از اجرای حرکت سیزدهم (13... ♘xd7) به

نیست فیل سیاه را بگیرد. زیرا:

24. ♖xh6 ♗e4+ 25. ♔a1 ♗c2+
26. ♗b1 ♗a3++ 27. ♔a1 ♖b1
24.a3 ♗xd6
25.exd6 ♖xd6
26.axb4 cxb4
27. ♖e4 b3

سفید واگذار می‌کند زیرا بعد از:

28. ♗e6+ ♖xe6 29. ♗xe6 ♗c8
30. ♗e1 ♗c2

وضع بازی سیاه پیروزی او را مرده می‌دهد.

دفاع گرونفلد

مولیچ - سولوکف

سال ۱۹۸۸

1.d4 ♗f6
2.c4 g6
3. ♗c3 d5
4. ♘f4 ♘g7
5.e3 c5

حرکت معمول 5...o-o است.

6.dxc5

در نتیجه‌ی گرفتن پیاده به روش زیر:

6. ♘xb8? ♗xb8 7. ♗a4+ ♘d7
8. ♖xa7 cxd4 9. ♖xd4 o-o 10.cxd5 ♗a5 11. ♗d2 b5

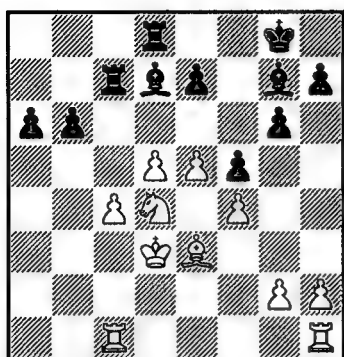
سیاه امکان پیدا می‌کند تا حمله‌ی نیرومندی داشته باشد.

6. ... ♗a5

فعالیت فیلهای حریف را محدود ساخته اند.

21. ♖d4

a6



22. ♖e6!

این حرکت برنده در واقع سرنوشت بازی را

رقم می زند.

22. ...

♙×e6

23. ♙×b6

♖cd7

در صورتی که سیاه 23... ♖c c8 بازی کند

بعد از:

24. ♙e3 ♙f7 25. ♙×d8 ♖×d8

26. ♖a1

سفید خیلی زود پیاده ی منفرد ستون رخ را

می گیرد و با در اختیار داشتن یک رخ و دو پیاده

در برابر دو فیل فاقد میدان عمل، می تواند به

سهولت بُرد را از آن خود کند.

24. ♙e3

♖×d5

25. c×d5

♖×d5

سیاه به این ترتیب سوار اضافی را پس

می دهد، اما سفید در حرکت بعد تعویض رخها را

به حریف تحمیل می کند و راه رسیدن به برد را

هموار می سازد.

26. ♖c5

♙f7

کمک مالکیت دو فیل، بازی متقابل فعالی داشته باشد.

11. ♙×d2

♙d7

12. ♙b5

o-o

13. ♙×d7

♙×d7

14. e4

f5

15. e5

♖fc8

15. ...e6 16. c4 ♖f c8 17. c6 b×c6

18. d6 g5

الغ حرکت 15... ♖f-c8 از 15...e6 بهتر

است.

16. c4

اگر بازی به روش زیر جریان پیدا کند:

16. c6? b×c6 17. d6 e×d6 18. e×d6

♖e8 19. ♙f3 ♖e4 20. g3 h6

21. h4

سیاه بازی بسیار خوبی خواهد داشت. ضمناً

ادامه ی بازی از راه زیر:

16. e6 ♙a4 17. ♙e3 ♙b3 18. c4

f4 19. ♙×f4 ♖×c5 20. ♙d3 ♖a

c8

خیلی زود سفید را دچار زحمت خواهد

ساخت.

16. ...

♖×c5

17. ♙e3

♖c7

18. f4

b6

19. ♙f3

♖ac8

20. ♙d3

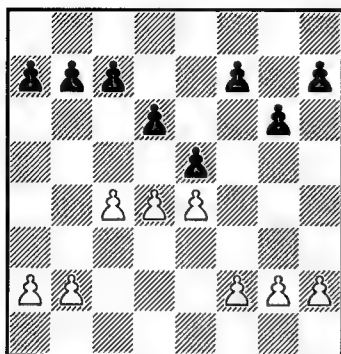
♖d8

هرچند سفید پیاده ی اضافی را پس داده

است، اما پیاده های قوی مرکز را تقویت کرده

است؛ پیاده هایی که به طور جدی دامنه ی

روشن است که اگر سیاه $26... \text{d7}$ بازی کند، جواب سفید $27. \text{c7}$ خواهد بود که باز هم معاوضه‌ی رخها اجباری خواهد شد، ضمن آن که امید سیاه به یک بازی متقابل از میان می‌رود.



در این راه دفاعی، سیاه برای جلوگیری از حرکت $e4$ حریف کمترین عکس‌العملی نشان نمی‌دهد. آنچه که در اینجا برای سیاه جالب است جبرانی است که در مقابل این حرکت حریف باید به دست بیاورد.

این جبران، از راه ایجاد نفوذ و شکاف در مرکز حریف با حرکت $f5... \text{f5}$ به وجود می‌آید. بنابراین مسئله‌ای که تقریباً در کلیه‌ی حالات در مقابل سفید مطرح می‌شود آن است که به حرکت احتمالی $f5... \text{f5}$ چطور جواب بدهد.

شکل ۲۹۳ را در نظر می‌گیریم. در این شکل، وضعیت بسیار روشنی از ساختار پیاده‌ها را (صرف‌نظر از سوارها) می‌بینیم که دو طرف، مقدمات کار را تمام کرده‌اند. این وضع همیشه به نفع سفید است و برای سفید کافی است تا هر قدر که بتواند این طرز آرایش پیاده‌ها را حفظ کند. چون در این وضعیت، واکنش سیاه با حرکت $f5... \text{f5}$ به ضرر او تمام می‌شود. به این معنا که بعد از دو بار تعویض پیاده‌ها در خانه‌های $f5$ و $e5$ ، پیاده‌های مرکزی سیاه، به وضع آسیب‌پذیری در

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| 27. $\text{d7} \times \text{d5}$ | $\text{d5} \times \text{d5}$ |
| 28. g1 | g5 |
| 29. g3 | h5 |
| 30. h4 | g4 |
| 31. c1 | f8 |
| 32. c7 | e6 |
| 33. d4 | f3 |
| 34. c5 | g2 |
| 35. c8 | |

سیاه شکست را می‌پذیرد، چون اگر $35... \text{g7}$ بازی کند عکس‌العمل سفید $36. \text{e8}$ خواهد بود و هرگاه حرکت $35... \text{f7}$ را انجام دهد آن وقت بعد از ادامه‌ی زیر:

36. $\text{e6} +$ 37. e5 38. c7

سفید می‌برد.

دفاع هندی شاه

از خصوصیات این آغاز بازی آن است که سیاه در مرحله‌ی گشایش، برای انتخاب راه بازی استقلال عمل دارد، به این معنی که هر چند سفید می‌تواند ادامه‌های مختلفی را برگزیند یا

شده است، با f5... پیاده‌ی e4 سفید را مورد حمله قرار بدهد.

درباره‌ی واکنش سفید به حرکت f5... سیاه، پیشنهادات متفاوتی مطرح شده است که ارزشمندترین آنها حرکت f3 است.

بعد از بازی d5، سفید همچنین می‌تواند راه طولانی دیگری را انتخاب کند. او می‌تواند ضمن حفظ مرکز، قلعه بزرگ برود و حمله‌ی شدیدی را علیه جناح شاه سیاه به راه بیاندازد (راه سامیش). واضح است که در مقابل این نقشه‌ی سفید، سیاه سعی می‌کند در جناح وزیر دست به حمله بزند. زیرا در این حالت هم عملیات مطلقاً دفاعی و غیرفعال، به نفع سفید تمام می‌شود.

اکنون که با ایده‌های دو طرف بازی، آشنا شده‌ایم، در زیر راه‌های گوناگون این دفاع با رعایت اختصار مورد بررسی قرار می‌گیرد.

راه متعارف

1.d4

f6

2.c4

g6

3. f3

g7

گسترش فیل در حالت فیانکتو، از لحاظ نظارت آن بر خانه‌ی مرکزی d4 و قطر بزرگ a1-h8 نقش مهمی را در نبرد آینده‌ی دو هم‌اورد بازی می‌کند.

4.e4

d6

حرکات d6... و g6... حرکات بنیادی دفاع هندی شاه هستند. سیاه ضمن گشودن راه خروج فیل وزیر برای جدال در وسط صحنه آماده

می‌آیند. بنابراین در شکل بالا، سیاه به جای f5... باید برای اقدام متقابل، چاره‌ی دیگری پیدا کند. او می‌تواند حرکت exd4... را بازی کند. با این هدف که اولاً پیاده‌ی شاه سفید، بعد از این تعویض، ضعیف می‌شود و هدف حمله قرار می‌گیرد. ثانیاً خانه‌های e5 و c5 به صورت پایگاه‌های مناسبی برای سوارهای سیاه در می‌آیند. با این حال، می‌توان گفت که حتی بعد از exd4... هم وضعی که ایجاد می‌شود به نفع سفید است. چون سفید در مقابل پیاده‌ی ضعیف d6 سیاه، پیاده‌ی قوی e4 را دارد که مزاحم سوارهای حریف در مرکز می‌شود.

یکی دیگر از راه‌های چاره‌ی سیاه برای تغییر وضع در شکل ۲۹۳ تحریک و یا وادار ساختن سفید به جلو راندن پیاده به خانه‌ی d5 است. به این منظور سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی c6 گسترش می‌دهد.

پس از حرکت d5 و بسته شدن مرکز، که گاهی به اختیار و زمانی به اجبار انجام می‌شود، راه‌های بازی دو هم‌اورد به وضوح نمایان می‌شود. به این معنا که از نقطه نظر موضعی (پوزیسیونی) راه بازی سفید در جناح وزیر و عملیات سیاه در جناح شاه خواهد بود. سفید پیاده‌ی ضعیف d6 را هدف می‌گیرد و به این منظور باید b4 و سپس c5 بازی کند. اگر سیاه در برابر این نقشه‌ی سفید به دفاع غیرفعال اکتفا کند، پیشروی پیاده‌های سفید، اجباراً باعث ضعیف شدن ساختار پیاده‌های مرکزی سیاه خواهد شد. بنابراین سیاه باید «روش حمله‌ی متقابل» را انتخاب کند و در وضعی که مرکز بسته

سفید برتری دارد.

در بازی متن پاسخ اصلی سیاه چنین است:

6. ... e5

این حرکت را آلفین توصیه کرده است. علاوه

بر این حرکت، سیاه امکانات زیر را هم در اختیار دارد:

1) 6. ... ♖b d7 7.e5! d×e5 8.e×d5
 ♜g4 9.e6 f×e6 10.o-o ♜c5
 11. ♙g5 ♙f6 12. ♚c1 c6
 13. ♙×f6 ♜×f6 14.b4 ♜d7
 15. ♚e3

برتری سفید آشکار است.

2) 6. ... ♙g4 7.o-o ♜f d7 8. ♙e3
 e5 9.d5 ♙×f3 10. ♙×f3 f5 11.b4
 a5 12.a3 ♚h8 13. ♚b3 ♜a6

طرفین بازی در یک وضعیت پیچیده مبارزه را در جناح مورد نظر خود ادامه می دهند.

حالا به اصل بازی برمی گردیم، ولی ابتدا این نکته را باید متذکر شد که سفید در اینجا می تواند یکی از دو راه استراتژیک زیر را انتخاب کند؛ به این معنی که یا حالت تنش در جبهه مرکزی را تا مدتی همچنان حفظ کند و یا آن که مرکز بازی را به قصد آغاز عملیات جنگی در جناح وزیر ببندد.

سفید حالت تنش در مرکز را حفظ

می کند.

7.0-0

(شکل ۲۹۴)

اگر در شکل بالا سوارها را در عرصه ی

می شود و این کار را با c5... یا e5... و با کمک سلاح دورزن مستقر در خانه ی g7 انجام خواهد داد.

5. ♜f3

لازم است خاطرنشان شود که سفید قبل از اقدام به گسترش قوا باید ابتدا درباره ی خانه ی گسترش سوارهای خود فکر کند. مثلاً در اینجا سفید علاوه بر حرکت بالا می تواند اسب شاه را در خانه ی e2 هم گسترش بدهد (بررسی آن را بعداً خواهیم دید).

5. ...

0-0

اگر سیاه به جای حرکت بالا، 5... ♜bd7 بازی کند سفید از راه زیر به برتری می رسد:

6.e5! d×e5 7.d×e5 ♜g4 8.e6 f×e6
 9. ♜g5 ♜d e5 10. ♚×d8+ ♚×d8
 11. ♙f4! ±

6. ♙e2

گسترش فیل در این خانه نسبت به خانه ی d3 بهتر است، زیرا پشتیبانی وزیر از پیاده ی d4 محفوظ می ماند و اگر سیاه ♙g4... بازی کند اسب f3 آچمز نخواهد بود. سفید همچنین می تواند به روش زیر حمله در جناح شاه را شروع کند.

6.h3! e5 7.d5 h6 8. ♙e3 ♚h7
 9.g4 ♜g8 10. ♚d2 b6 11.o-o-o
 ♜a6 12. ♙e2

چشم انداز بازی برای سفید خوشایندتر

است. مثال:

12. ... ♜c5 13.h4 ♜e7 14. ♚d g1
 ♚h8 15.g5

الخ c5

8. ... c6

بازی 8... e8 ♖ مفهومی ندارد و با جواب 9. d5! روبرو خواهد شد.

9. ♕f1!

1) 9. ... e×d4

ایده‌ی اقدام سیاه برای ترک مرکز همان است که قبلاً درباره‌ی آن صحبت شده است.

10. ♖×d4 ♜e8

11. ♕f4 d5

12. c×d5 ♖×d5

13. e×d5 ♜×e1

14. ♔×e1 ♕×d4

15. ♜d1 ♕g7

16. d×c6 b×c6

17. ♕c4

سفید برتری آشکار دارد.

2) 9. ... ♔c7

10. ♜b1

سفید با این حرکت هم رخ را از راه فیل سیاه خارج می‌کند و هم اجرای b4 و هجوم در جناح وزیر را تدارک می‌بیند.

10. ... a5

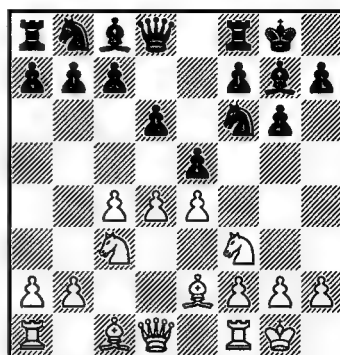
11. b3

روشن است که بازی 11. a3 درست نیست زیرا پس از 11... a4 پیشروی، b4 برای همیشه غیرممکن می‌شود.

11. ... ♜fd8

12. a3 ♖f8

13. d5 ♕d7



شطرنج نادیده بگیریم همان وضع شکل ۲۹۳ را پیش رو خواهیم داشت. در این وضعیت سیاه دو راه اساسی 7... ♖bd7 و 7... ♖c6 را در مقابل دارد که در زیر هر یک جداگانه بررسی می‌شود:

شاخه‌ی اول

7. ... ♖bd7

در این راه قصد سیاه آن است که برای مقابله با تاخت و تاز حریف در جناح وزیر، اسب را در خانه‌ی c5 بنشاند و با a5.. موقعیت آن را در این پایگاه محکم کند و بالاخره برای تدارک بازی متقابل در مرکز کوشش نماید.

8. ♜e1

اگر سفید به 8. d×e5 و تسویه‌ی مرکز اقدام کند به خطای فاحشی دست زده است، و وضعی که درست می‌شود به سود سیاه خواهد بود، چون خانه‌ی d4 به صورت قرارگاه مناسبی برای اسب سیاه در می‌آید، حال آن‌که خانه‌ی d5 در دسترس سوارهای سفید نیست.

8. d5 a5 9. ♖e1 (9. ♔c2 ♖e8! =)

14. ♖d2 ♙e8

15. ♙d3

دو هم‌آورد وضع برابر دارند.

شاخه‌ی دوم

7. ... ♘c6

چنان که قبلاً گفته شد، ایده‌ی سیاه آن است که حریف را به پیش راندن پیاده‌ی وزیر تحریک کند تا مرکز بسته شود و آنگاه با خاطر آسوده در جناح شاه به حمله بپردازد. سفید هم معمولاً از نظر سیاه استقبال می‌کند و بازی را چنین ادامه می‌دهد.

8.d5

تأخیر در اجرای حرکت بالا در بازی سفید تأثیر کمتری دارد. مثال:

8. ♙e3 ♘g4 9. ♙g5 f6 10. ♙c1 f5 11. ♙g5 ♙f6 12. ♙xf6 ♔xf6 13. d5 ♘d8 14. ♘e1 ♔e7 15. ♙xg4 f×g4 16. f3 g×f3 17. ♖×f3 ♖×f3 18. ♔×f3 ♘f7=

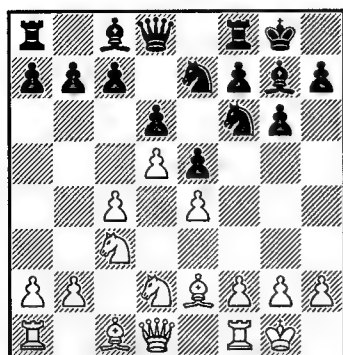
8. ... ♘e7

اسب سیاه در این پست نقش مهمی را در بازی انجام می‌دهد.

9. ♘d2 (الف)

سفید اسب را به خانه‌ی d2 عقب می‌کشد تا پس از b4 آن را در پایگاه b3 بنشانند و فشار بر خانه‌ی c5 را زیاد کند.

اگر سفید با اندیشه‌ی تسریع در وارد ساختن فشار بر جناح وزیر بلافاصله 9.b4 بازی کند، این کار به سیاه امکان می‌دهد تا با بهترین جواب



یعنی 9... ♘h5 خانه‌ی مهم f4 را در دسترس این اسب قرار بدهد. برعکس پاسخ 9...a5 در واقع حریف را به اجرای نقشه‌ی استراتژیک‌اش یاری می‌رساند. از این قرار:

9.b4 a5 10.b×a5 ♖×a5 11. ♘d2! ♘d7

که در پی آن اجرای حرکات زیر در نظر خواهد بود:

12. ♘b3 13.c5 14.a4 15. ♙a3

9. ... a5

سیاه می‌خواهد به کمک این حرکت اجرایی طرح استراتژیک سفید را کند کند و در همان حال فعالیت جنگی خود را در جناح شاه پیش ببرد.

10.a3

1) 10. ... ♘d7

11. ♖b1 f5

12.b4 b6

13.f3 f4

14. ♘b3 a×b4

15.a×b4 g5

است.

16.c5

سفید کمی برتری دارد.

2) 10. ...

c5

ایده‌ای که در پس این حرکت است، بستن بازی و اطمینان خاطر از جناح وزیر است، پیش از آن که به بازی متقابل در جناح شاه دست زده شود. در چنین وضعیت، واکنش طبیعی سفید آن است که ستون اسب وزیر را باز کند. حال آن که گشودن مرکز بازی با 10.dxc6 به اندازه‌ی راهی که اشاره شد امیدبخش نیست.

11. ♖b1

♞e8

12.b4

axb4

13.axb4

b6

14.bxc5

bxc5

15. ♞b3

f5

16. ♕g5

h6!

17. ♕xe7

♔xe7

18. ♖a1

♖xa1

19. ♔xa1

♞f6

دو طرف وضع برابر دارند.

9) ♞e1

این دفعه سفید اسب را به خانه‌ی e1 پس می‌کشد تا ضمن ممانعت از انتقال اسب حریف به خانه‌ی h5 آن را در جایگاه مرکزی d3 بنشانند و از آنجا جناح وزیر و مرکز را زیر نظر بگیرد و در صورت لزوم در امر دفاع در جناح شاه مشارکت کند.

9. ...

♞d7

اندیشه‌ی این حرکت تدارک پیشروی f5

استاد «ایوه» تئوریسین بزرگ، پیشنهاد می‌کند که سیاه برای آسودگی خیال از جناح وزیر، در اینجا c5... بازی کند و بعد در جناح شاه عملیات را شروع کند. در آن حال اگر سفید پیاده‌ی c5 را در حین عبور بزند بعد از پاسخ bxc6 سوارهای سیاه در مرکز جبهه وضع بهتری پیدا می‌کنند. اینک مثال مختصری از این پیشنهاد نشان داده می‌شود:

9. ...c5 10. ♕e3 ♞e8 11.a3 f5

12.f3 f4 13. ♕f2 g5 14.b4 b6

15. ♞d3 h5=

مثال بالا یک نمونه از طرز عمل دو هم‌اورد را در دو جناح نشان می‌دهد.

10. ♞d3

چنان که می‌دانیم هدف حرکت بالا ایجاد تحرک فوری قوا در جناح وزیر و وارد آوردن فشار در مرکز جبهه و بالاخره برقراری موازنه در برابر یورش سیاه در جناح شاه است.

10. ...

f5

11.exf5!

11.f3 f4 12. ♕d2 g5 13. ♖c1 ♞f6
14.c5 ♞g6 15. ♞b5 a6! 16. ♞a3
g4! 17. ♕e1 g3

وضع طرفین یکسان است. (پاخمن - پادفسکی، سال ۱۹۵۶)

11. ...

gx f5

به نظر «اوتس» استاد آمریکایی شطرنج، حرکت 11... ♞xf5 بازی را به تساوی وضع می‌رساند، اما در آن حال خانه‌ی e4 قرارگاه

15. o-o ♕f5 16. ♖e1 ♜d7
17. ♔e2 ♕f6! 18. ♕xf6 ♜xf6

سیاه دارای بازی متقابل خوبی است.

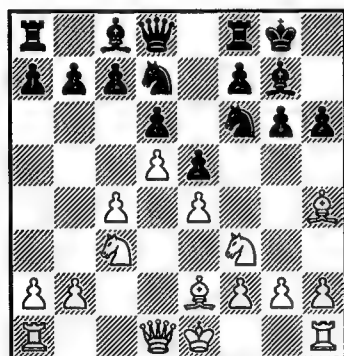
7. ... ♜bd7

8. ♕g5

سفید با آچمز ساختن اسب سیاه مانعی
جدی بر سر راه حرکت کلیدی f5 حریف ایجاد
می‌کند و در این ضمن به فعال ساختن بازی خود
در جناح وزیر می‌پردازد.

8. ... h6

9. ♕h4



در زیر دو راه متفاوت که سیاه برای خلاصی
از قید آچمزی اسب می‌تواند برود مشاهده
می‌شود:

1) 9. ... a6

قصد سیاه جابه‌جا کردن وزیر است و به این
منظور قبلاً از حرکت ♜b5 حریف جلوگیری
می‌کند.

1. ♜d2 ♔e8

11. o-o ♜h7

12. b4 ♜g5

مستحکمی برای سوارهای سفید می‌شود و به
علاوه حرکت f4 نیز موقعیت سیاه را متزلزل
می‌سازد.

12. f4 e4

13. ♜f2 ♔h8

14. ♔h1 ♜f6

15. ♕e3 ♖g8

16. ♖g1

این بازی در سال ۱۹۵۴ در مسابقاتی آمریکا
و شوروی میان اوتس و تایمانف انجام گرفته و در
این‌جا سفید به مختصر برتری رسیده است.

سفید مرکز جبهه را می‌بندد

7. d5

این یک تصمیم استراتژیک مهم است که
سفید فوراً مرکز را می‌بندد و از نقل مکان اسب
وزیر حریف از راه خانه‌های c6 و e7 به جناح
شاه ممانعت به عمل می‌آورد.

سفید در اینجا می‌تواند راه‌های دیگری را
هم انتخاب کند که بررسی دو راه ذیل به اختصار
آورده می‌شود:

1) 7. dxe5 dxe5 8. ♔xd8 ♖xd8
9. ♜xe5 ♜xe4 10. ♜xe4 ♕xe5
11. ♕g5 ♖d4!

سفید از انتخاب این راه بازی سودی نمی‌برد.

2) 7. ♕e3 ♜g4 8. ♕g5 f6 9. ♕h4
♔d7 10. d5 f5 11. exf5 (11. ♜g5
♕f6) gxf5 12. ♜g5 ♔e8
13. ♕xg4 fxg4 14. ♜g e4 ♔g6

4.e4 d6 5.f4

تمایل سفید به پیش راندن پیاده ها به قصد در تنگنا قرار دادن وضع بازی حریف قابل درک است. اما یک چنین مرکزی محکم و استوار نیست و سیاه اگر با قدرت بازی کند به امکانات متقابل کافی می رسد.

اگر بازی به روش زیر دنبال شود:

5. ♖g5 h6 6. ♙h4 o-o 7.f4

سیاه در جناح وزیر با استفاده از پیشروی پیاده هایش می تواند فعالیت جنگی مؤثری را به مرحله ای اجرا بگذارد. مثال:

7. ...c5 8.d5 b5! 9.cxb5 a6 10.bxa6

♙a5 11. ♙d2 ♜xa6 12. ♜f3

♜b4 13. ♙e2 ♜xe4! 14. ♜xe4

♙f5

و پیچیدگیهایی که بوجود آمده مطلوب سیاه

است:

5. ... o-o

6. ♜f3 c5!

13. ♚c1

f5

14.f3

♙e7

15. ♙h1!

امکان ♜xf3+ ... حریف را دفع می کند.

15. ...

♜f6

16.c5!

امکانات سفید بهتر است. (پطروسیان -

گلیگوریچ، سال ۱۹۵۹)

2) 9. ...

g5

10. ♙g3

♜h5

11.h4!?

♜f4

حرکت 11...g4 ضعیف است. مثال:

12. ♜h2 ♜xg3 13.fxg3 h5 14.o-o

با شانس بهتر برای سفید.

12.hxg5

hxg5

13. ♙f1

f5

14. ♜d2

♜c5

15. ♙c2

c6

سیاه به بازی متقابل دست یافته است. (نیج

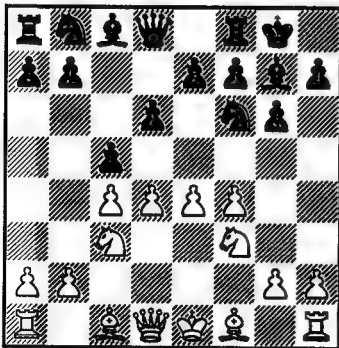
- استین، سال ۱۹۶۳)

راه چهار پیاده

در گشایش «دفاع هندی شاه» اگر سفید ضعیف بازی کند اجرای حمله ای متقابل نیرومندی را به حریف امکان می دهد. یکی از آن موارد وقتی است که سفید مرکز را بیش از حد در معرض خطر بگذارد و این مورد در حمله ای چهار پیاده مشاهده می شود.

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3. ♜c3 ♙g7

۲۹۷



وضع بنیادی راه چهار پیاده در شکل فوق منعکس شده است. در این وضعیت، سیاه

10. $\text{d}2$ بازی کند با جواب قوی سیاه به شرح زیر برخورد خواهد کرد:

الخ $\text{d}8$ $\text{c}4$ 11. $\text{g}4!$ 10. ...

8. ... $\text{e} \times \text{d}5$

1) $\text{c} \times \text{d}5$ $\text{b}5!$

10. $\text{e}5$

درستی راه بازی زیر جای تردید دارد:

10. $\text{b}5$ $\text{e}4!$ 11. $\text{e}4$ $\text{a}5+$

12. $\text{f}2$ $\text{b}5$ 13. $\text{d}6$ $\text{a}6$

ارزیابی وضعیتی که بوجود آمده است و

توجه کار سیاه برای قربانی ساختن پیاده جهت

به دست گرفتن ابتکار بازی، نیاز به بررسی بیشتر دارد.

10. ... $\text{d} \times \text{e}5$

11. $\text{f} \times \text{e}5$ $\text{g}4$

12. $\text{f}4$

اگر سفید 12. $\text{g}5$ بازی کند، جواب سیاه

12... $\text{f}6$ خواهد بود و پس از:

13. $\text{e} \times \text{f}6$ $\text{f} \times \text{f}6$ 14. $\text{f} \times \text{f}6$ $\text{f} \times \text{f}6$

15. $\text{b}5$ $\text{d}7!$

سیاه بازی خوبی خواهد داشت.

12. ... $\text{d}7$

13. $\text{e}6!$ $\text{f} \times \text{e}6$

14. $\text{d} \times \text{e}6$ $\text{f}4!$

حرکت 14... $\text{b}6$ غلط است، زیرا:

15. $\text{d}8$ $\text{d}8$ 16. $\text{e}7$ $\text{e}8$

17. $\text{d}6$

15. $\text{d}5!$ $\text{h}8$

16. $\text{a}8$ $\text{b}6$

17. $\text{a}7$ $\text{e}6$

عملیات رزمی فعالانه‌ای را آغاز می‌کند، با این هدف که آرایش ناستوار قوای سفید در مرکز را در هم بریزد. در زیر راههایی بررسی می‌شود که پس از ایجاد وضع بالا ادامه یافته است.

7. $\text{d} \times \text{c}5$ (الف)

این حرکت که توسط برونشتین و گلر استادان شطرنج شوروی مطرح شده است سیاه را با مشکلی مواجه نمی‌سازد.

7. ... $\text{a}5$

8. $\text{d}3$

ادامه‌ی بازی به روش زیر، موافق خواست

سیاه خواهد بود:

8. $\text{c} \times \text{d}6$ $\text{e}4$ 9. $\text{d} \times \text{e}7$ $\text{e}8$

8. ... $\text{c} \times \text{c}5$

تعقیب بازی به شیوه‌ی تال قهرمان سابق

جهان نیز در خور توجه است. از این قرار:

الخ $\text{c}5$ $\text{d}2$ 9. $\text{d}2$ 8. ... $\text{b}7$

9. $\text{e}2$ $\text{c}6$

10. $\text{e}3$ $\text{a}5$

11. o-o $\text{g}4$

12. $\text{a}b1$ $\text{d}7$

سیاه بازی خوبی دارد.

7. $\text{d}5$ $\text{e}6!$

8. $\text{e}2$

بعد از:

8. $\text{d}3$ $\text{e} \times \text{d}5$ 9. $\text{c} \times \text{d}5$ $\text{b}6!$

شاه سفید نمی‌تواند قلعه برود زیرا یک سوار

سفید از دست می‌رود. حالا اگر سفید

10. ♖×c6 ♙×e2 11. ♖×d8 ♙×d1
 12. ♗×d1 ♗f×d8 13. ♔e2 ♗a c8
 14. c5! d×c5 15. e5 الخ

(اولمن - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

10. ♖×c6 b×c6
 11. f×e5 d×e5
 12. ♗a4 ♙g4
 13. ♗d1 ♗b8

شانسهای طرفین یکسان است. (پانو -

گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

روش سامیش

در این راه بازی که سامیش شطرنج‌باز بزرگ آلمانی آن را متداول ساخته است، دورنمای مرکز بازی نسبت به راه چهار پیاده برای سفید بهتر و مناسب‌تر است.

ایده‌ی استراتژیک سفید، مثل راه «روزر» در دفاع سیسیلی، انتخاب قلعه‌ی بزرگ و هجوم در جناح شاه با جلو راندن پیاده‌ها به طرف حصار قلعه‌ی شاه حریف است.

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♙g7
 4. e4 d6

5.f3

این حرکت مشخص‌کننده‌ی روش سامیش است پیاده‌ی f3 ضمن تقویت پیاده‌ی مرکزی e4، به عنوان تکیه‌گاهی برای پیشروی پیاده‌های رخ و اسب به طرف دیوار قلعه‌ی شاه سیاه به کار گرفته می‌شود.

«آوزباخ» استاد شطرنج شوروی و نویسنده‌ی

18. o-o ♗e3

سیاه در برابر قربانی دادن «تفاوت» جبران کافی دارد. (کرس - اسپاسکی، سال ۱۹۶۵)

2) 9. e×d5 ♗h5

بازی 9... ♗e8 هم خوب است. همچنین است حرکت 9... ♙f5 و به دنبال آن 9... ♗e4

10. o-o

10. ♙d2 ♙d4! الخ

10. ... ♙×c3!?

11. b×c3 ♗g7

12. ♙e3

حالا فیل وزیر سفید میدان عمل کافی برای ابراز وجود ندارد. بنابراین نقشه‌ی سفید می‌تواند فدا ساختن یک پیاده با اجرای حرکت f5 باشد با این هدف که خانه‌ی f4 را آزاد سازد و قطر را به روی فیل باز کند.

12. ... ♗d7

13. ♙f2 ♗f6

14. ♗d2 ♗e8

15. ♙f3 ♙f5

به علت کاهش قدرت تحرک پیاده‌های سفید در هر دو جناح و اشغال ستون باز در میانه‌ی میدان توسط رخ سیاه، وضعیت به نفع سیاه است.

7. ♙e2 c×d4

8. ♗×d4 ♗c6

9. ♙e3 e5

اگر سیاه 9... ♙g4 بازی کند، سفید به

روش زیر به برتری می‌رسد.

آن به نفع سفید تمام می‌شود. در زیر دو مثال از این دو مورد را مشاهده می‌کنیم:

1) 6. ♖g5 c5 7.d5 e6 8. ♖d3 exd5
9.exd5 ♜b d7 10. ♜g e2 ♜e5
11.o-o h6 12. ♖h4 ♜e8

امکانات طرفین مساوی است.

2) 6. ♖g5 e5? 7.dxe5 dxe5
8. ♜xd8 ♜xd8 9. ♖xf6 ♖xf6
10. ♜d5

سفید دست‌کم یک «تفاوت» سود می‌برد.

6. ... e5

در این حالت که فیل وزیر سفید در خانه‌ی e3 گسترش یافته است بازی 6... ♜bd7 سیاه را به اجرای حرکت c5... کمک می‌کند.

راه دیگر برای عملی ساختن c5... بازی b6... است. مثال:

6. ...b6 7. ♖d3 ♖b7 (7...c5 8.e5 با
تهدید 8. ♜g e2 c5 9.d5 e6
10.o-o ♜b d7 11. ♖g5 exd5
12. ♜xd5 ♖xd5 13.cxd5 a6!
14. ♜c1 b5 15.b3 ♜e8

ابستکار در دست سیاه است. (گوفلد - اسپاسکی، سال ۱۹۶۳)

سیاه همچنین می‌تواند 6... ♜c6 بازی کند با این فکر که پس از a6... و b8... با اجرای حرکت b5... به حمله در جناح وزیر دست بزنند، وقتی که سفید شاه را در قلعه‌ی بزرگ پناه خواهد داد.

7.d5

تعویض پیاده‌ها و ساده کردن بازی به نفع

کتاب آخر بازی، به همین نام ادامه‌ی بازی به روش زیر را توصیه می‌کند:

5. ♖e2 o-o 6. ♖g5

که در بازی بین نامبرده و پانو اینچنین تعقیب شده است:

6. ...c5 7.d5 a6 8.a4 ♜a5 9. ♖d2 e5

(حرکت بهتر 9...e6 است به منظور باز کردن ستون شاه و اجرای عملیات متقابل در برابر حریف در جبهه‌ی مرکزی)

10.g4! ♜e8 11.h4 f5 12.h5! f4
13.g5 ♜f7 14. ♖g4!

و سفید بر اثر معاوضه‌ی فیل بد خود به برتری موضعی (پوزیسیونی) قابل ملاحظه‌ای می‌رسد.

5. ... o-o

اگر سیاه بلافاصله حرکت 5...e5 را بازی کند پس از:

6.dxe5 dxe5 7. ♜xd8+ ♜xd8

شاه سیاه از رفتن به قلعه محروم می‌شود و فقط با یک بازی دقیق و حساب شده است که می‌تواند به برقراری تعادل وضع امیدوار باشد.

6. ♖e3

از آنجا که سفید قصد رفتن به قلعه‌ی بزرگ را دارد گسترش سوارهای جناح وزیر را پیش می‌اندازد. در برابر حرکت 6. ♖g5، بهترین جواب سیاه 6...c5 خواهد بود با این هدف که قطر بزرگ را به روی فیل شاه باز کند و حمله‌ی متقابل مؤثری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد. برعکس بازی 6...e5 نادرست است و نتیجه‌ی

هندی شاه» ایجاد می شود. در این وضعیت، سفید از آزادی عمل نسبتاً بیشتری برخوردار است و از آن طرف، سیاه بهره برداری از بازی متقابل را در نظر دارد و به این منظور ممکن است اسب شاه را جابه جا کند و بعد حرکت f5... را بازی کند. سفید هم برای تحقق طرح استراتژیک خود قصد دارد شاه را در جناح چپ قلعه ببرد و با باز کردن خطوط در جناح راست، حمله به قلعه‌ی شاه حریف را به راه بیندازد. معمولاً سیاه c6... بازی می کند به منظور آن که ستون فیل وزیر را باز کند و قصد سفید را برای بردن شاه به قلعه‌ی بزرگ بر هم بزند. اما قبلاً راه دیگری به اختصار بررسی می شود که ایده‌ی آن متعلق به برونشتین، استاد بزرگ شطرنج شوروی است:

7. ... ♖h5
8. ♔d2

سفید می تواند با گسترش اسب در خانه‌ی e2 از وارد شدن به این راه بازی اجتناب کند.

8. ... ♔h4+

این حرکت پیشنهادی برونشتین است که در سال ۱۹۵۶ مطرح ساخته است.

9.g3

حرکت 9. ♔f2 منجر به معاوضه‌ی وزیرها می شود و به دفاع سیاه کمک می دهد.

9. ♔f2 ♔e7 10.o-o-o f5 11. ♖b1
♗d7 12.exf5 gxf5 13. ♗h3 e4!?

نتیجه‌ی این وضعیت روشن نیست.

(میلز - واندرویل، سال ۱۹۸۷)

9. ... ♗xg3!?

سفید تمام نمی شود. به عنوان مثال بازی میان کالرو و گیلر، در سال ۱۹۶۳ در پایین دیده می شود:

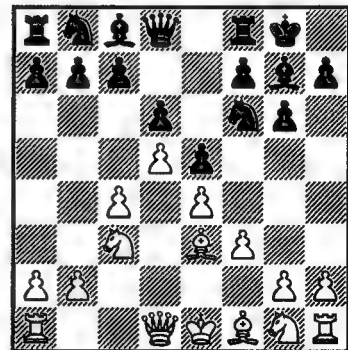
7.dxe5	dxe5
8. ♔xd8	♗xd8
9. ♗d5	♗xd5
10.cxd5	c6
11. ♔c4	cxd5

حرکت 11...b5 و ادامه‌ی آن از این قرار است:

12. ♔b3 ♔b7 13.o-o-o یا 13. ♗c1
الخ

12. ♗xd5	♗c6
13.o-o-o	♗d4
14. ♗xd4	exd4
15. ♗e2	♔f5
16. ♗xb7	♗b8
17.exf5	♗xb7
18. ♗d3	

وضع بازی طرفین تقریباً برابر است.



۲۹۸

شکل بالا وضعیت بنیادی روش سامیش را نشان می دهد که اغلب در شروع بازی «دفاع

بازی بهتر $10... \text{h5}$ و سپس $f5...$ است.

11. c2 d7
 12. b4! a6
 13. b1 h5
 14. o-o f4
 15. d2 e2+
 16. e2 c7
 17. a4

برتری با سفید است.

شاخه‌ی اصلی

1. d4 f6 2. c4 g6 3. c3 g7

در راه اصلی، سفید فیل شاه را در حالت

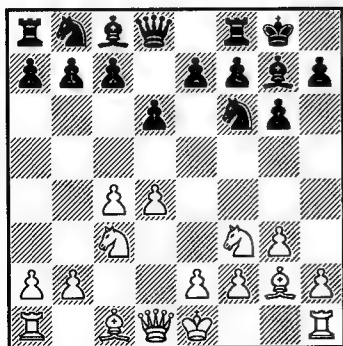
فیانتو گسترش می‌دهد تا این فیل بیشترین

تأثیر را بر روی قطر بزرگ اعمال کند و به علاوه

ضمن حمایت از پیاده‌های مرکزی در صورت

لزوم در کار دفاع از شاه سفید نیز شرکت داشته باشد.

4. g3 d6
 5. g2 o-o
 6. f3



10. f2

10. f2 xf1 11. h4 xd2

در نتیجه سیاه یک پیاده سود برده است.

10. ... xf1

11. h4 e3

12. e2 c4

سیاه در برابر از دست دادن وزیر، دو سوار و

دو پیاده‌ی حریف را از صحنه‌ی کارزار خارج

ساخته است، ضمن آن که در حال حاضر ابتکار

عملیات را هم در دست دارد. وضعیتی که ایجاد

شده بسیار پیچیده است و پیش‌بینی نتیجه

دشوار می‌باشد.

حالا به ذکر دو مثال درباره‌ی راه معمول

بازی مبادرت می‌شود:

7. ... c6

- 1) 8. d2 xd5

9. xd5 bd7

9. ... a6 10. d3 c5! 11. c2
 a5=

10. ge2 a6

11. c1 h5

12. b4 f5

13. b3 b6

14. d3 f4!

و سیاه خیلی زود ابتکار بازی را در دست

گرفته است.

(کورچنوی - گیلر، سال ۱۹۶۳)

- 2) 8. d3 xd5

9. xd5 bd7

10. ge2 c5

7.o-o a6

8.d5 ♘a5

9. ♘d2 c5

10. ♔c2 ♙b8

11.b3 b5

12. ♙b2 e5

13.e4 ♘h5

14. ♙ac1 ♙h6!

ابتکار در دست سیاه است (کورچنوی - بولسلاوسکی، سال ۱۹۶۳)

3) 6. ... c5

7.d5 ♘a6

8.o-o ♘c7

9.a4 ♙b8

بازی بهتر 9...b6 است که با a6... تعقیب شود و اجرای حرکت b5... میسر گردد.

10. ♘e1! e6

11.dxe6 ♙xe6

12. ♙f4 ♘fe8

13. ♔b3 ♙d7

14. ♘d3 ♘e6

15. ♙d2 ♘f6

16. ♘f4 ♘d4

17. ♔d1

سفید می‌تواند خانه‌ی d5 را به نحو اطمینان‌بخشی با اسب خود اشغال کند. حال آن که اسب سیاه در خانه‌ی d4 پایگاه نیرومندی ندارد و با حرکت e3 ناچار به ترک موضع می‌باشد. برتری با سفید است (کورچنوی - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

شکل بالا وضع اساسی راه اصلی را نشان می‌دهد. این راه تا مدت زمانی زیاد انتخاب می‌شده است اما امروزه زیاد بازی نمی‌شود. ادامه‌ی بازی به شیوه‌ی زیر:

6.e4 e5 7. ♘g e2

نسبت به راه متن ضعیف است و پس از:

7. ...exd4 8. ♘xd4 ♘c6 9. ♘xc6 bxc6 10.o-o ♘d7 11. ♔c2 ♔f6 12. ♘e2 ♙e8

سیاه به تساوی می‌رسد.

(نایدورف - برونشتین، سال ۱۹۵۰)

در شاخه‌ی اصلی بازی، پس از حرکت ششم سفید، طرفین می‌توانند راه‌های متعددی انتخاب کنند. مثال:

1) 6. ... ♘c6

7.o-o e5

8.d5 ♘e7

9.e4

حرکت 9.c5 ضعیف است و سیاه این‌طور جواب خواهد داد:

9...e4! 10.cxd6 ♔xd6

9. ... ♘d7

10.b4! a5

11.bxa5 ♙xa5

12.a4 f5

13. ♙e3

بازی سفید بهتر است. (کروچنوی - ساون،

سال ۱۹۶۲)

2) 6. ... ♘c6

10. ...e×d4 11. ♖×d4 ♜g4 12. ♜c
e2! ♜g e5 13. b3 ♜c5 14. ♕e3
a5 15. ♖a b1 ♖e8 16. ♜c3

الغ (پورتیش - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۴)

11.d5 c×d5

12.c×d5 ♜c5

13. ♖b1 a5

برای آن است که از حرکت b4 و حمله به
اسب خانه‌ی c5 ممانعت کند.

14. ♕e3 ♕d7

15. ♜d2 ♔c7

16. ♔e2 ♖fc8

17. ♜b5

برتری با سفید است. (بولسلاوسکی -
بوپکوف، سال ۱۹۶۱)

دفاع هندی شاه

شاخه‌ی اصلی - راه یوگوسلاو

کیخسرو کهیایی - هایگارت

(ایران) - (انگلیس)

سال ۱۹۶۴

1.d4 ♜f6

2.c4 g6

3.g3 ♕g7

4. ♕g2 o-o

5. ♜c3 d6

6. ♜f3 c5

حرکت مشخص‌کننده‌ی راه یوگسلاو همین
است. منظور سیاه این است که تصمیم سفید
برای چگونگی صف‌آرایی پیاده‌ها در مرکز، هر چه

4) 6. ... ♜bd7

گسترش اسب در خانه‌ی d7 (به جای c6)
به این معنی است که سیاه می‌خواهد e5... بازی
کند و پیاده‌ی d4 را مورد حمله قرار بدهد و بعد
از تعویض پیاده‌ها و یا اجرای حرکت d5 آن وقت
اسب را در پایگاه c5 بنشاند و به پیاده‌ی e4
حمله کند.

7.o-o e5

8.e4 c6

9.d×e5 d×e5

10.h3

این یک حرکت احتیاطی برای جلوگیری از
اجرای حرکت ♜g4 ... است.

10. ... ♔e7

11. ♕e3 ♜c5

12. ♔c2 ♜h5

13. ♖ad1 f5

14. ♔h2 ♜e6

15. ♜e2 f4

سیاه در جناح شاه دارای امکانات حمله
است. (پرزوسکا - تال، سال ۱۹۶۳)

5) 6. ... ♜bd7

7.o-o e5

8.e4 c6

ضمن پیشگیری از آمدن سوار حریف به
خانه‌ی d5 راهی باز می‌کند تا وزیر در صورت
لزوم به جناح وزیر برود.

9.h3 ♔b6

10. ♖e1 ♖e8

یک راه دیگر بازی به شرح زیر است:

زودتر روشن شود.

است به جای بستن مرکز و فعالیت طرفین در جناح‌های مختلف؛ با ایجاد یک حالت همانند، از برتری خود به خاطر داشتن نوبت بازی بهره‌برداری کند.

8. ... dxc5

9. ♖e3

9. ♖xd8 ♜xd8 10. ♖e3 ♖e6=

9. ... ♖e6

10. ♜c1 ♔a5!?

ادامه‌ی روش «قرینه‌سازی» به نفع سیاه نیست. مثال:

10. ... ♜c8 11. ♖xc5 ♖xc4

12. ♔a4 ♜fd1

وضعیتی که بوجود آمده برای سیاه مطلوب نیست. بعد از:

10. ... ♖xc4 11. ♖xc5 ♔a5

12. ♖e3 ♜f d8 13. ♖d2 ♔a6

14. b3 ♜d5

وضع دو طرف کمابیش برابر است.

11. ♔b3

پس از ادامه‌ی بازی به روش زیر:

11. ♔a4 ♔xa4 12. ♜xa4 b6

13. ♜g5 ♖d7 14. ♜a d1 ♜a c8

15. ♜c3 ♜f d8 15. h3 h6

سفید وضع فشرده‌ای پیدا می‌کند.

11. ... ♔a6

سیاه در سلسله حرکات اخیر خود همه‌جا به عوض دفاع روش «حمله‌ی متقابل» را انتخاب کرده است.

12. ♜d2

♜ad8!

7.0-0

در اینجا حرکت معمول d5 است و به دنبال آن سیاه یا با حرکت 7...e5 در مرکز دست به عملیات می‌زند. مثال:

8. dxe6 e.p. ♜xe6 (8... ♖xe6

9. ♜g5±) 9.0-0 d5 10. cxd5 exd5

11. ♜g5

با مختصر برتری برای سفید

و یا 7... ♜a6 و به دنبال آن حرکات 7... ♜c7 و 8... ♜b8 و سپس 8... ♜b5 به اجرای عملیات در جناح وزیر می‌پردازد.

7. ... ♜c6

8. dxc5

در چنین وضعیتی معمولاً سفید 8. d5 بازی می‌کند و یکی از راه‌های ادامه‌ی آن که بارها در مسابقات بازی شده به شرح زیر است:

8. d5 ♜a5 9. ♜d2 a6 10. ♔c2

♜b8 11. b3 b5

و در آن حال سفید به خاطر در اختیار داشتن فضای بیشتر در مرکز، کمی برتری دارد. ضمن آن که سیاه هم در جناح وزیر دارای امکانات متقابل می‌باشد.

یک راه دیگر که کمتر بازی می‌شود حمایت از پیاده‌ی وزیر با حرکت 8. e3 است، از این قرار:

8. e3 ♖g4! 9. h3 ♖xf3 10. ♖xf3 ♜d7

وضع طرفین یکسان است.

اما سفید با انتخاب حرکت متن ترجیح داده

حرکت $f3$ 18. می‌توانست تلاشی باشد در جهت بی‌اثر ساختن فشار حریف بر روی ستون وزیر. اما سفید این آخرین فرصت را از دست می‌دهد. هر چند در آن حالت هم برتری از آن سیاه خواهد بود.

18. ... $d5$

19. $d \times d5$ $\text{e} \times d5$

20. $\text{e} \times d5$ $\text{f} \times d5$

21. $\text{e}1$

این تنها حرکت است. شاه به یاری اسب آچمز و رخ می‌آید، اما دیگر دیر شده است.

21. ... $b2$

سیاه برای بهره‌برداری از برتری بدست آمده باید به نحوی فعال بازی کند و هماهنگی آرایش قوای سفید را از بین ببرد.

22. $\text{f} c2$ $\text{a}3$

23. $\text{f} c3$ $b7$

تنها سوار غیرفعال سیاه پا به میدان عملیات می‌گذارد. این حرکت از بازی $b4$... قوی‌تر است. مثال:

23. ... $b4$ 24. $\text{f} d3$ $\text{f} \times d3$

25. $\text{e} \times d3$ $\text{f} \times d3$ 26. $\text{e}2$ $\text{f} d7$

27. $\text{f} c4$ $\text{f} \times d1$ 28. $\text{e} \times d1$

قضاوت درباره‌ی قطعیت پیروزی سیاه در این پایان بازی مشکل است.

24. $\text{f} f4$

24. $\text{f} d3$ $\text{f} \times d3$ 25. $\text{e} \times d3$ $\text{f} d6$

26. $\text{f} c4$ $\text{b}4+$ 27. $\text{e}2$ $\text{f} \times b5$

برد سیاه دشوار بنظر نمی‌رسد.

24. ... $g5!$

ضمن نقل مکان رخ از مسیر آتش پنهان فیل حریف، به طور غیرمستقیم از پیاده‌ی $c5$ دفاع می‌نماید و در عین حال تنها ستون باز را اشغال می‌کند.

بازی $a5$ 12... با جواب زیر برخورد می‌کند.

13. $\text{b}5$ $\text{b}5$ 14. $\text{f} \times b5$

با تهدید دوگانه‌ی $\text{c}5$ و $\text{c}7$. یا آن که:

13. $\text{f} \times c4$ 14. $\text{f} \times c4$

15. $\text{a}6$

و سفید به برتری قاطع می‌رسد.

13. $\text{f} d1$ $\text{a}5$

14. $\text{b}5$ $\text{b}5$

15. $\text{c} \times b5?$

سفید با این حرکت امکانات متقابل خود را محدود می‌سازد. حرکت صحیح $\text{f} \times b5$ 15. است که ادامه‌ی آن چنین خواهد بود.

15. ... $b6$ 16. $b3$ (16. $\text{f} \times a7$ $\text{f} \times c4!$)

الخ $d7$

با اندک برتری برای سیاه.

15. ... $b6$

16. $b3$ $\text{f} d7$

17. $b3$ $\text{f} d8$

18. $\text{f} f1?$

در حالی که سیاه نقشه‌ی مشخصی را دنبال می‌کند، سفید به عوض مقابله‌ی جدی با آن، اجرای طرح مشکوکی را در نظر دارد. و می‌خواهد شاه را به کمک رخ $d1$ برساند. اما ادامه‌ی بازی نادرستی این طرح را ثابت می‌کند.

سال ۱۹۸۸

سیاه برای وارد ساختن اسب به صحنه عملیات، لازم است نظارت فیل حریف بر خانه d6 را از میان بردارد. او این کار را به بهای قربانی یک پیاده عملی می سازد.

1.d4 ♘f6

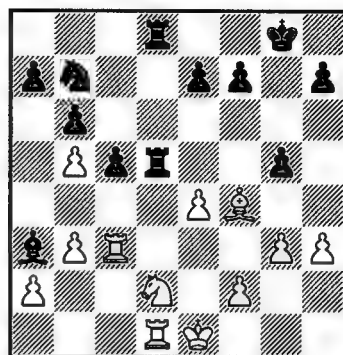
2.c4 g6

3. ♘c3 ♙g7

4.e4 d6

5.f3

25.e4



۳۰۰

سفید در برابر دفاع هندی شاه، روش

سامیش را برمیگزیند.

5. ... 0-0

5. ...c5 6.dxc5 dxc5 7. ♙xd8+ ♙xd8 8. ♙e3 ♘f d7 9. ♘g e2 ♘c6 10.o-o-o b6

با اندک برتری سفید

6. ♙e3

25. ... ♖d7

26. ♙xg5

این سوار در پشت سربازان خودی در موضع

خوبی قرار گرفته است و از آن جا می تواند روی هر دو جناح عمل کند.

6. ... e5

یک راه دیگر بازی به طریق زیر است:

6. ... ♘b d7 7. ♙d3 a6 8. ♘g e2 c5 9. ♙d2 cxd4 10. ♘xd4 e6 11.o-o d5 12.exd5 exd5 13. ♖a d1 dxc4 14. ♙xc4 ♙c7! 15. ♙b3 ♘c5 16. ♙c2 ♘e6 17. ♙b3 ♘c5 18. ♙c2 ♘e6

با شانسهای برابر.

(تیمان - هجارتارسون، سال ۱۹۸۷)

7.d5

حفظ حالت تنش در مرکز، به سیاه امکان

و پس از تعویض سوارها، یک پایان بازی «شاه و پیاده» ایجاد می شود که سیاه یک پیاده بیشتر دارد و به آسانی بازی را می برد.

26. ... ♙b4

قبل از ورود اسب به خانه d6 رخ سفید باید از عرض سوم رانده شود.

27. ♖c1 ♘d6

28.f3 ♘xb5

سفید تسلیم می شود.

دفاع هندی شاه

کاسپاروف - گئورگیو

10...h5 خواهد بود.

می‌دهد تا به تساوی وضع برسد:

11. ... ♖h5

7. ♗g e2 c6 8. ♔d2 exd4 9. ♕x d4

12. ♕d3 f5

♕e6 10. ♗f4 c5! 11. ♕e3 ♗c6

13. ♗1e2 ♗df6

12. ♕e2 ♗d4 13. o-o a6 14. ♕d3

سفید به خاطر اتلاف دو «زمان» در موقع

الخ ♗d7 15. ♗c e2 ♗e5

گسترش اسب شاه، ابتکار باری را به حریف

7. ... c6

واگذار کرده است.

سیاه قصد دارد ستون فیل وزیر را باز کند و
مانع شود که حریف شاه را به قلعه‌ی بزرگ برود.

14. exf5 gxf5

8. ♔d2

15. ♗g3 e4!

سیاه که از لحاظ گسترش نیروها از حریف

از ادامهی بازی به روش زیر، چیزی عاید
سفید نمی‌شود:

سبقت گرفته است، برای باز کردن بازی و گشودن

8. dx c6 bxc6 9. ♔d2 ♔e7 10. o-o-o

قطر بزرگ که دلخواه اوست یک پیاده را قربانی

♗d8 11. c5 d5

می‌سازد.

16. ♗xh5 ♗xh5

8. ... cx d5!

17. fxe4 f4!

9. cx d5 ♗bd7

18. ♕f2 ♕g4

از آن‌جا که تهدید 10. ♗b5 با حرکت

در این وضعیت، رفتن شاه به قلعه‌ی کوچک

10... ♗c5 جواب داده می‌شود، بنابراین

خطرناک است و از طرفی فراری ساختن فیل

حرکت متن از 9...a6 بهتر است.

برای آنکه شاه بتواند به قلعه‌ی بزرگ برود

10. ♗ge2

(بطوری که در حرکت متن اجرا شده است)

ادامهی بازی به روش زیر بی‌موقع است:

رخسندی ناخوشایندی در اردوگاه سفید، در

10. g4 a6 11. h4 h5! 12. ♕g5 ♔a5

خانه‌ی g3 ایجاد می‌کند.

13. gx h5 ♗xh5 14. ♕e7? ♗e8

19. h3

15. ♕g5 (15. ♕x d6 ♗g3 سپس

الخ ♕e2 f3 19.

16... ♔b6) ♗d f6

19. ... ♕d7

(تال - گلیگوریچ، سال ۱۹۵۸)

20. o-o-o ♕e5

10. ... a6

21. ♔b1 ♔f6

این یک حرکت مفید است، سیاه آشکار
شدن قصد سفید را انتظار می‌کشد.

22. ♕e2 ♗g3

11. ♗c1

23. ♕xg3 fxg3

اگر سفید 10. a4 بازی کند واکنش سیاه

24. ♕f3

الخ 32. ... ♖xc1 33. ♜xc1 ♙d3+

32. ♜b3 ♙d3+

33. ♔a1 ♜c2

34. ♜b1

34. ♜d4 ♜c4

34. ... ♙e5

35. ♜c1 ♙xb2+

36. ♔xb2 ♔xb2+

مات اجتناب ناپذیر است، زیرا:

37. ♜xb2 ♜xc1#

دفاع هندی شاه

کاسپاروف - کارپوف

سال ۱۹۸۹

1.d4 ♜f6

2.c4 g6

3. ♜c3 ♙g7

4.e4 d6

5. ♜f3 o-o

6. ♙e2 e5

7.o-o ♜c6

8.d5 ♜e7

9. ♜d2

9. ♜e1 ♜d7 10.f3 f5 الخ

9. ... a5

10.a3

در یکی دیگر از رویاروییهای این دو قهرمان

نامدار جهان، کاسپاروف با مهرهای سفید

ادامه ای آرام زیر را انتخاب کرده است:

10.b3 c5 11.a3 ♜e8 12. ♜b1 f5

سفید ستون f را می بندد تا از نفوذ بدفرجام
سوارهای سنگین حریف به خانه ی f2 جلوگیری
کند. مثال:

24. ♙g4 ♙xg4 25.hxg4 ♔g6
♜f2

24. ... ♜ac8

25. ♜e2 ♔g6

26. ♜c1 ♜xc1+

27. ♔xc1

27. ♜xc1 ♙xh3 یا 27. ♜xc1 ♙f4

الخ

27. ... ♜c8

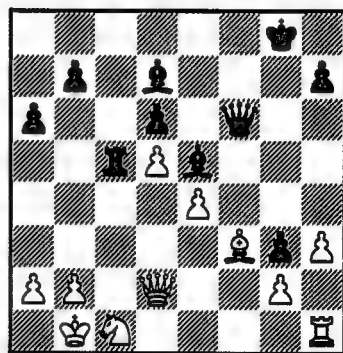
28. ♔e3 ♔f6

26. ♔d2 ♜c5

30. ♜c1

منظور آن است که تهدید 30... ♜b5 سیاه

را با ♜d3 جواب بدهد، اما تهدید دیگری هم
مطرح است.



30. ... ♙f4

31. ♔b4 ♙b5!

حالا تهدید سیاه چنین است:

22. ... h5

23. h3 ♖h7

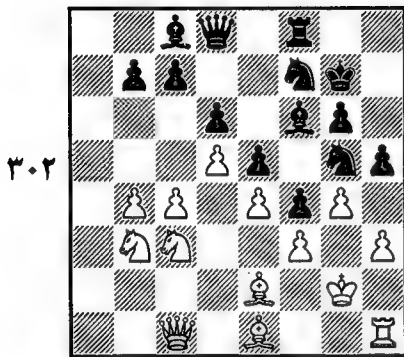
24. ♕e1 ♕f6

سفید مقهور حریف قرار گرفته و به دفاعی
غیرفعال افتاده است.

25. ♔g2 ♔g7

26. ♖f1 ♖hg5

27. ♖h1



27. ... ♖xh3!?

28. ♖xh3 ♖g5

29. ♖h2?!

حرکت 29. ♖h1 امکانات بهتری به سفید
می‌دهد.

29. ... hxg4

30. f.g4 ♖h8

30. ...f3+ 31. ♕xf3 ♖xf3

32. ♔h6+ (32. ♔xf3 ♕g5+)

33. ♕xf3 ♕g5 34. ♔h3 الخ

31...f3 حرکت 30... ♔d7! با تهدید

قابل توجه است.

31. ♕h4

13. b4 axb4 14. axb4

با امکانات برابر برای طرفین بازی.

10. ... ♖d7

11. ♖b1 f5

12. b4 ♔h8

سیاه خانه‌ی g8 را جهت مانور اسب آزاد
می‌سازد.

13. f3 ♖g8

14. ♖b3?!

اسب در این پست، آینده‌ی درخشانی ندارد.

14. ... axb4

15. axb4 ♖df6

16. ♕d2 ♖h5

17. g3 ♖hf6

18. ♖f2 ♖h6

19. ♖a1 ♖xa1

20. ♔xa1 ♖f7

ما شاهد اجرای طرح آموزنده‌ای هستیم، هم
در زمینه‌ی دفاع و هم در جهت تهاجم.

21. ♔c1 f4!

در اوضاع و احوالی که سفید سرگرم رعایت
جانب احتیاط است، سیاه حمله را آغاز می‌کند.

22. g4

پذیرش قربانی اهدایی حریف خطرناک است
و به همین جهت سفید از قبول آن امتناع
می‌ورزد، زیرا پس از حرکات زیر:

22. gxf4 exf4 23. ♕xf4 ♖h5

24. ♕e3 g5

فشار قوای سیاه روی خانه‌های سیاه زحمت
افزا خواهد شد.

35. ♔g3 g5
 36. ♖e2 ♔g7
 37. ♔h1 ♖d4
 38. ♖bxd4 exd4
 39. ♔d1 ♔e5+
 40. ♔f3 ♔f6+
 41. ♔g3 ♔e5+
 42. ♔f3 ♔f6+=

این حرکت اجباری است، چون در صورت
 معاوضه‌ی رخها - که منجر به اشغال ستون رخ
 توسط وزیر سیاه می‌شود - شاه سفید در موقعیت
 بدی قرار می‌گیرد.

31. ... f3+
 32. ♙xf3 ♖xf3
 33. ♙xf6+ ♔xf6
 34. ♜xh8 ♔xh8

نقل از مجله کیهان ورزشی. شماره ۲۵۲۱ مورخ ۱۳۸۳/۳/۱۶ (به قلم محمد زارعی)^(۱)

آشنایی با اهالی شطرنج

این هفته استاد عباس لطفی



در المپیاد دوازدهم (مسکو)

نفر ایستاده، شادروان دکتر جمال‌الدین عصار

رئیس وقت فدراسیون شطرنج و سرپرست گروه

شما هستیم. تا ساعت ۲ بعد از ظهر منتظران خواهیم بود و بعد اضافه کرد از ساعت ۲ تا ۴ وقت استراحت است.

بعد از مطلب استاد عبدالحسین نوایی، قصد داشتم، مهندس سهیل را که از نسل اول شطرنج ایران هستند معرفی کنم که به دلایلی انجام این کار میسر نشد. تا این که به مهندس خشایار مصطفوی یکی از اعضای اولین تیم ملی شطرنج ایران، اعزامی به المپیاد ۱۹۵۶ مسکو تلفن زدم. ایشان مثل همیشه با گشاده‌رویی استقبال کرد و گفت اصول حرمت پیشکسوتی حکم می‌کند که قبل از من با استاد عباس لطفی که از من چند سال بزرگتر هستند تماس بگیرید. با پیشنهاد مصطفوی به عباس لطفی زنگ زدم. موضوع ستون آشنایی با اهالی شطرنج را گفتم. از استاد نه جواب منفی شنیدم نه مثبت. نتیجه را به روز بعد موکول کردیم. رأس ساعت مقرر تلفن زد و گفت آماده‌ی دیدار

۱. آقای محمد زارعی از پیشکسوتان شطرنج. سالهای متمادی است که با قلم شیوای خود، در زمینه شطرنج با مجله

کیهان ورزشی همکاری می‌کند.

در بدو ورود به منزل استاد لطفی از مشاهده زیبایی سالن پذیرایی منزل استاد متحیر شدم. آرایش بسیار زیبای گلها و میز تزئینی شطرنج در گوشه‌ای از سالن جلب نظر می‌کرد. یک دست شطرنج اتود روی میز ناهارخوری بود. به استاد گفتم این صفحه و مهره ظاهراً مربوط به (۴۰) سال پیش است. در جوابم گفت (۴۰) سال که نه! مربوط به II سال پیش است. بعد به خواهش من یکی از بازیهایش را که با حریف اسکاتلندی در سال ۱۹۵۶ طی المپیاد جهانی مسکو انجام داده بود، برایم چید که کلی کیف کردم.^(۱)

در پایان بد نیست موضوعی را در خصوص استاد لطفی برای علاقه‌مندان به شطرنج عنوان کنم که استاد عباس لطفی یکی از نجیب‌ترین انسان‌هایی است که تاکنون دیده‌ام. او بارها واژه نجابت را هم برای ما معنا کرده است و هم هجی.



عباس لطفی متولد ۱۳۰۶ تهران است که در سال دوم دانشکده حقوق دانشگاه تهران اجباراً ترک تحصیل نمود و چند سال بعد به استخدام وزارت کشاورزی در آمد و سالهاست که بازنشسته وزارت کشاورزیست.

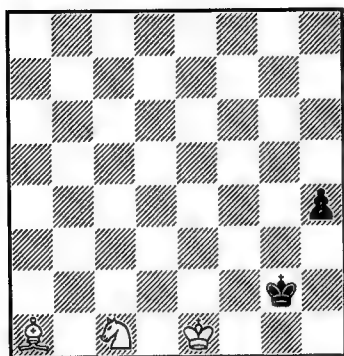
با شطرنج خیلی دیر آشنا شد (سال سوم دبیرستان). در سال ۱۳۲۵ در محل انجمن فرهنگی ایران و انگلیس با بزرگان شطرنج آن زمان یعنی ابراهیم حائری، مهندس حسین سهیل، دکتر جمال‌الدین عصار و عبدالحسین نوایی آشنا شد. از سال ۱۳۲۶ فعالیت عمده شطرنج تهران به محل انجمن فرهنگی ایران و شوروی سابق کشیده شد و تا آغاز فعالیت فدراسیون شطرنج ایران، همه ساله در محل انجمن، مسابقات شطرنج برگزار می‌شد.

در سال ۱۳۲۷ برای اولین بار در ایران، از ساعت مخصوص شطرنج استفاده شد که استاد لطفی به مقام اول دست یافت و بعد از آن هم در مسابقات انجمن همواره یا اول بود یا دوم. در سال ۱۳۳۳ طی یک مسابقه بسیار مهم و گسترده در باشگاه فرهنگی مهرگان (وابسته به فارغ‌التحصیلان دانشسرای عالی) عباس لطفی دوم شد.

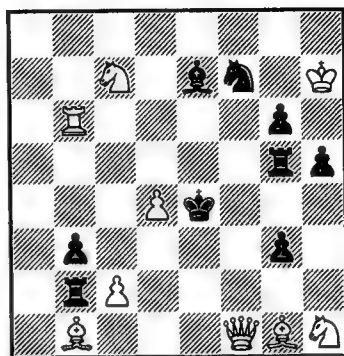
در سال ۱۳۳۴ اولین مسابقه قهرمانی تهران زیر نظر فدراسیون تازه تأسیس شطرنج ایران برگزار شد که استاد لطفی به مقام قهرمانی رسید. عباس لطفی در سال ۱۳۳۵ عضو اولین تیم ملی شطرنج ایران بود و در المپیادهای دوازدهم و سیزدهم همراه تیم ملی ایران حضور داشته است. در سال ۱۳۳۵ طی مراسمی که از سوی ادبا و نویسندگان مطرح ایران در محل دانشکده حقوق دانشگاه تهران تشکیل شد، کتاب مشهور آخر بازی **آندره شرون فرانسوی** که نویسنده شهیر ایران زنده‌یاد جمال‌زاده از کشور سوئیس برای اعطا به شطرنج‌باز برتر ایران فرستاده بود به استاد لطفی اهدا شد.

استاد در سال ۱۳۳۰ برای اولین بار در ایران با ۴ نفر همزمان به طور چشم‌پسته بازی کرد که حاصل آن دو برد و دو مساوی بود. این بازی‌ها در منزل شادروان حسین ندیم انجام شد. استاد لطفی یکی از معدود بازیکنان نسل اول شطرنج ایران است که در طرح مسئله و بررسی شطرنج نیز تبحر نشان داده است. استاد ۳ جلد کتاب شطرنج از خود به یادگار گذاشته است. سال ۱۳۷۸ خودآموز جامع شطرنج، سال ۱۳۸۱ خودآموز نوین شطرنج و سال ۱۳۸۲ روش جدید آموزش شطرنج.

یک مسئله و یک بررسی از استاد لطفی



سفید شروع می‌کند و می‌برد.



مات در ۲ حرکت

علامت‌های اختصاری

-	حرکت مهره
x	زدن (گرفتن)
+	کیش
++	کیش دوگانه
#	مات
O-O	قلعه کوچک
O-O-O	قلعه بزرگ
(e.p.)	گرفتن در حال عبور (آن پاسان)
±	سفید برتری مشخصی دارد.
+	سیاه برتری مشخصی دارد.
±	شانس سفید کمی بهتر است.
±	شانس سیاه کمی بهتر است.
=	شانس دو طرف برابر است. - مساوی
!	حرکت خوب
!!	حرکت خیلی خوب
!?	حرکت جالب
?	حرکت ضعیف
?!	حرکت مشکوک
~	هر حرکت که بازی شود.

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۳	اهداء کتاب
۵	پیشگفتار
۷	فصل ۱- اصول اساسی
۱۱	فصل ۲- گشایش های پیاده شاه / گشایش های باز
۱۱	گشایش های باز
۱۱	شروع بازی هایی که با 1.e4e5 آغاز می شوند
۱۳	بازی مرکز
۱۴	بازی اسکاتلندی
۱۹	بازی ایتالیایی
۱۹	راه آرام
۲۳	حمله مولر
۲۹	حمله ماکس لانژ
۳۰	دفاع دو اسب
۳۸	بازی چهار اسب
۴۳	بازی مجارستانی
۴۵	بازی وینی
۴۹	گشایش پونزیانی
۵۱	گشایش فیل شاه
۵۴	دفاع فیلیدور
۶۲	دفاع پطروف
۷۲	گامبی ها

۷۳	گامبی اسکاتلندی
۷۴	گامبی دانمارکی
۷۷	گامبی اوتنس
۸۰	گامبی شاه
۸۳	گامبی کیه زریتسکی
۸۶	گامبی فیلیدور
۸۶	گامبی موزیو
۸۸	گامبی کونینگهام
۹۰	گامبی فیل شاه
۹۴	گامبی متقابل فالكبير
۹۹	آغاز بازی اسپانیایی
۱۰۰	اول: راههای بدون a6....3
۱۰۲	دفاع برلین:
۱۰۳	دفاع اشتاینیتز (دفاع قدیم)
۱۰۸	دفاع اشتاینیتز (دفاع جدید)
۱۱۰	دوم: راههای با a6 ... 3
۱۱۱	روش تعویض
۱۱۳	روش خودداری از تعویض
۱۱۳	دفاع بسته
۱۱۹	گامبی مارشال
۱۲۲	دفاع باز

فصل ۳- گشایش‌های پیاده شاه / گشایش‌های نیمه باز

۱۴۳	دفاع فرانسوی
۱۴۴	دفاع کاروکان
۱۶۸	دفاع پیرک
۱۸۱	دفاع آلخین
۱۹۲	بازی اسکاندیناوی
۲۰۰	

دفاع سیسیلی	۲۰۷
روش دراگون	۲۰۸
راه شونینگن	۲۱۳
روش پولسن - کان	۲۱۵
روش روزر	۲۱۸
راه نایدورف	۲۲۱
روش بولسلاوسکی	۲۲۵
روش بسته	۲۲۶

فصل ۴- گشایش‌هایی که سفید در حرکت نخست پیاده شاه را بازی نمی‌کند . ۲۳۹

آغاز بازیهای بسته	۲۳۹
آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر	۲۴۰
گامبی وزیر	۲۴۱
گامبی وزیر پذیرفته شده	۲۴۱
گامبی وزیر پذیرفته نشده	۲۵۱
دفاع کمبریج - اسپرینگ	۲۵۸
دفاع تار تاکوور	۲۶۵
دفاع تاراش	۲۷۰
گامبی وزیر با حرکت ۳. f3	۲۷۷
شبه دفاع تاراش	۲۷۸
روش راگوزین	۲۷۹
دفاع اسلاو	۲۸۴
دفاع نیمه اسلاو	۲۹۹
گامبی آلبین	۳۰۷
بازی پیاده‌ی وزیر - دفاع متعارف	۳۰۹
صف‌آرایی کل	۳۱۰
صف‌آرایی رویینشتین	۳۱۳
دفاع فرانسوی - هندی	۳۱۶

۳۱۸	آغاز بازی پت پت - ریشتر یا راه ورسف
۳۲۰	دفاع هلندی
۳۳۴	دفاع بنونی
۳۴۴	گامبی بنکو یا گامبی ولگا
۳۵۱	گامبی بوداپست
۳۵۵	آغاز بازی رتی
۳۶۰	گشایش کاتالان
۳۶۷	آغاز بازی انگلیسی
۳۷۶	آغاز بازی پزڈ

فصل ۵ - دفاع های هندی ۳۷۹

۳۸۱	مجموعه دفاع «هندی نیمزویچ»
۳۸۱	دفاع نیمزویچ
۳۸۲	دفاع هندی نیمزویچ
۴۰۷	دفاع هندی وزیر
۴۲۱	دفاع بوگولیوئف
۴۲۶	گامبی بلومن فلد
۴۲۸	دفاع گرونفلد و دفاع هندی شاه
۴۲۹	دفاع گرونفلد
۴۳۱	راه سیماگین
۴۳۲	راه متعارف
۴۴۸	دفاع هندی شاه
۴۵۵	راه چهار پیاده
۴۵۷	روش سامیش
۴۶۰	شاخه ی اصلی
۴۷۰	آشنایی با اهالی شطرنج

فهرست منابعی که در نگارش این کتاب مورد استفاده قرار گرفته‌اند:

خودآموز جامع شطرنج (عباس لطفی - منوچهر فرهنگ)

خودآموز نوین شطرنج (خسرو روزبه - با بازنگری: علی راستگار - عباس لطفی - خشایار
مصطفوی کاشانی)

کاپابلانکا - صد بازی برتر (ه. گولومبیک - ترجمه رضا رضایی - هادی مؤمنی)

سیزده شماره مجله شطرنج - سالهای دهه (۳۰) فدراسیون شطرنج ایران

LES IDÉES CACHÉS DANS LES OUVERTURES D'ECHECS

(ROBERT FINE)

LA CONDUITE DE LA PARTIE D'ECHECS (VICTOR KAHN)

LES ÉCHECS DANS LE MONDE (VICTOR KAHN)

THE MODERN OPENINGS IN THEORY AND PRACTICE (A.SOKOLSKY)

MODERN CHESS OPENINGS (WALTER KORN)